

Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017

André Filipe Cecília Malhado

**Dissertação de Mestrado em Ciências Musicais
Área de especialização em Musicologia Histórica**

Setembro de 2019

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Ciências Musicais – Área de especialização
em Musicologia Histórica, realizada sob a orientação científica da
Professora Doutora Paula Gomes Ribeiro.

Às duas mulheres da minha vida que permanecem no ciberespaço do meu pensamento:

Sara e Maria de Lourdes

E aos dois homens da minha vida com quem conecto no meu quotidiano:

Joaquim e Ricardo

Agradecimentos

Mesmo tratando-se de um estudo de musicologia histórica, é preciso destacar que o meu objecto, problemática, e uma componente muito substancial do método foram direccionados para a sociologia. Por essa razão, o tema desta dissertação só foi possível porque o fenómeno social da música ciberpunk resulta do esforço colectivo dos participantes dentro da cultura, e é para eles que direciono o meu primeiro grande agradecimento. Sinto-me grato a todos os fãs do ciberpunk por manterem viva esta cultura, e por construírem à qual também pertenço, e espero, enquanto aca-fã, ter sido capaz de fazer jus à sua importância e aos discursos dos seus intervenientes.

Um enorme “obrigado” à Professora Paula Gomes Ribeiro pela sua orientação, e por me ter fornecido perspectivas, ideias, conselhos, contrapontos teóricos, ajuda na resolução de contradições, e pelos seus olhos de revisora-falcão que não deixam escapar nada! Como é evidente, o seu contributo ultrapassa em muito os meandros desta investigação, pois não posso esquecer tudo aquilo que me ensinou desde o primeiro ano da Licenciatura. Mas um outro “obrigado”, talvez ainda maior, vai para a amiga Paula Gomes Ribeiro com quem tenho trocado alegrias e tristezas, estando grato pelo seu ombro e companheirismo constante, e por ser alguém que nunca desvaloriza um aluno nem estereotipa o seu conhecimento ou idade. Obrigado por partilhar comigo eventos e situações inesquecíveis que fazem com que cada momento desta jornada académica valha sempre a pena.

O contributo do CESEM é incontornável, sendo a este centro, e a todas as pessoas que fazem com que exista, dirigido uma boa parte significativa de agradecimentos. Por me ter acolhido como colaborador desde 2016, e por ter contribuído com um espaço de diálogo científico e apoio financeiro sem o qual esta investigação não seria possível.¹ Como não poderia deixar de ser, estou grato aos meus colegas *cysmicos* por me terem ouvido falar de música ciberpunk desde sempre, por partilharem comigo pontos de vista, questionarem a estranheza dos meus objectos de estudo, fornecerem outros prismas e entendimentos, e por repetidamente levantarem a questão do prémio máximo: “mas o que é isso de música ciberpunk?”.

¹ Neste momento tenho uma Bolsa de Investigação - FCSH/CESEM/UID/EAT/00693/2019.

Ao meu *oniisan* de coração, Ricardo Fontoura, parceiro de longa data. Obrigado por teres tido o bom senso de puxar conversa comigo há muitos anos atrás, no recreio da escola, quando viste que éramos os únicos bichos estranhos que ficavam a olhar para as nossas turmas a jogar futebol sem querer interagir com elas. Esse foi o momento em que me apresentaste música japonesa e marcou o início do meu fascínio e paixão pela cultura. Agradeço igualmente ao *gamer* Ruben Cecília, que desde pequeno foi tio e companheiro de “jogatana”, e que explorou comigo dentro e fora dos videojogos muitas das problemáticas desde estudo. Estas duas pessoas foram os meus informantes do *anime* e dos videojogos respectivamente, e foi com eles, separadamente ou em conjunto, que reflecti hipóteses em longos lanches e ingestões de cafeína.

Como não poderia deixar de ser, agradeço ao meu companheiro de vida, o *ganapati* Joaquim Oliveira. Por me impedir de procrastinar e relembrar sempre que “a data limite está aí”, mas igualmente pela sua sensibilidade de me perguntar constantemente, dia após dia, como está a correr o trabalho, e não se importar de me ouvir falar de jargão musicológico que (por agora) pouco percebe. Por ser um pensador crítico e um aspirante sociólogo com quem posso sempre abordar métodos (obrigado por me apresentares a teoria ancorada, gosto muito dela e ela de mim, somos grandes amigos neste momento!) e perspectivas diferentes e interessantes. E, em especial, porque é o meu “travão” que em palavras sábias me recorda regularmente, e sempre que menciono “é só mais uma revisãozita”, que: não posso ler tudo, não posso abarcar tudo, que isto é “só uma dissertação”, e que tenho que acabar algum dia, ou então ela acaba comigo...

Uma perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017

André Filipe Cecília Malhado

Resumo

Palavras-chave: categoria musical, música e significado, música no audiovisual, teoria musical, género musical ciberpunk, cultura de convergência, sociologia da música, actos de engajamento

A categoria musical “ciberpunk” é usada em plataformas digitais como ferramenta para identificar obras que, segundo quem aplica esse rótulo, materializam em som características que são ciberpunk. Tenho como objectivos identificar o que se entende por música ciberpunk, descobrir como esta categoria participa na construção de uma identidade colectiva e um sentimento de comunidade na internet, e propor uma teoria musical que compreenda as suas principais propriedades, quais os seus participantes e como esta está situada socialmente. As minhas questões de investigação são: quais as principais características da música ciberpunk? Quais os seus principais usos e mediações? O que designam os consumidores por música ciberpunk? Qual o papel das bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk para a construção social desta categoria?

Defendo que o acto de escuta e relação com a música ciberpunk está imbuído de um conjunto de factores determinantes para que esta seja interpretada como ciberpunk por parte dos participantes. Estas pré-condições baseiam-se numa literacia audiovisual que conduzem a significados particulares, pois são fruto de uma exposição a bandas sonoras de audiovisuais narrativos ciberpunk criados e disseminados no período histórico entre 1982 e 2017. Realizei uma recolha e reflexão de textos que abordam esta música para identificar quais os discursos interpretativos existentes, analisei bandas sonoras de uma amostra representativa de audiovisuais ciberpunk de forma a encontrar padrões musicais, e uma etnografia digital de observação não participante nos contextos do YouTube, *sites* de *library music*, BandCamp e páginas de fãs do ciberpunk, para determinar como os ouvintes se relacionam com esta música. A análise demonstra que o processo de circulação de referências, que se funda, em grande medida, por citações transmediais da música do filme *Blade Runner* (1982, Scott), permite a construção e sedimentação de uma linguagem musical própria. Nas indústrias do cinema, televisão, videojogos e internet, assumem-se como convenções que convergem e atravessam diferentes formatos, mas na cultura ciberpunk adquirem significados énicos. Os seus ouvintes possuem uma memória colectiva de relações entre significantes musicais e significados ciberpunk que aplicam no momento da escuta, e transpõem essas associações para outros géneros musicais, como o synthwave e o vaporwave, de modo a legitimarem o seu estatuto como géneros musicais ciberpunk. Baseando-me nestes resultados, concluí que esta categoria se sustenta por actos de engajamento que edificam um género musical emergente, pois a teoria proposta nesta dissertação demonstra que os agentes desta cultura exploram uma linguagem musical e discursiva. Fazem circular a categoria entre plataformas de reprodução e venda musical, como o YouTube e o BandCamp, para afirmar uma identidade colectiva, capitalizar convenções e negociar expectativas, e construir um mercado digital de nicho.

A musicological perspective about the formation of the cyberpunk's category in the audiovisual's music – between 1982 and 2017

André Filipe Cecília Malhado

Abstract

Keywords: musical category, music and meaning, music in the audiovisual, musical theory, cyberpunk musical genre, convergence culture, music sociology, engagement acts

The “cyberpunk” musical category is used in digital platforms as a tool to identify works that, according to who applies the label, materialize in sound cyberpunk characteristics. I aim to identify what is meant by cyberpunk music, find how this category participates in the construction of collective identity and a feeling of community on the internet, and purpose a musical theory that frame it socially, understanding its main properties and who are the participants. My research questions are: what are the main characteristics of cyberpunk music? What are its main uses and mediations? What consumers designate by cyberpunk music? What is the role of cyberpunk audiovisual soundtracks in the social construction of this category?

I argue that the listening act and relation with cyberpunk music depend on a determinant set of factors for it to be interpreted as cyberpunk by its participants. Those pre-conditions are based on an audiovisual literacy that conducts particular meanings, for they are a product of an exposition to cyberpunk narrative audiovisuais created and disseminated in the historical period of 1982 to 2017. I collected and reflected upon texts that discuss this music to discern the existing interpretive discourses, analyzed soundtracks of a representative sample of cyberpunk audiovisuais to find musical patterns, and non-participant digital ethnography in contexts of YouTube, sites of library music, BandCamp and cyberpunk digital fanbases, to determine how listeners relate with this music. The analysis showed that the circulating process of references is funded, largely, by transmedial citations of *Blade Runner*'s music (1982, Scott), allowing construction and sedimentation of its musical language. In the industries of cinema, television, videogames, and internet, constituents of this language are conventions that converge and cross different formats, but for the cyberpunk culture, they acquire emic meanings. Its listeners possess a collective memory of relations between a musical signifier and a cyberpunk signified that apply in the listening moment, and transpose these associations to other musical genres, like synthwave and vaporwave, to legitimate them as cyberpunk musical genres. Based on these results, I concluded that this category is sustained by engagement acts that are building an emergent musical genre, and the purposed theory of this dissertation shows that agents from this culture are exploring a musical and discursive language. They circulate the category between music reproduction and selling platforms, like YouTube and BandCamp, to assert a collective identity, capitalize conventions and negotiate expectations, and build a niche digital market.

Índice

Introdução	1
Capítulo 1: Discursos sobre a cultura ciberpunk e a categoria de música ciberpunk	17
1. 1. O que é a estética ciberpunk?	18
1. 2. Perspectivas académicas a respeito de música ciberpunk	23
1. 3. Relação entre música e ciberpunk: da literatura de ficção aos géneros audiovisuais da internet, passando pelo cinema	28
1. 3. 1. Música e contexto cultural: o rock, punk e o sintetizador da literatura ciberpunk	29
1. 3. 2. Música ciberpunk é electrónica: uma perspectiva da crítica musical e de compositores de audiovisuais	31
1. 3. 3. Cultura convergente e participativa: fã, perspectiva émica e o caso da comunidade digital <i>Neon Dystopia</i>	34
Capítulo 2: Convenções audiovisuais na estética ciberpunk entre 1982 e 2017	46
2. 1. Música na ficção científica audiovisual até 1982: considerações estilísticas	48
2. 2. Vangelis e o filme <i>Blade Runner</i> : uma análise audiovisual	52
2. 3. Os símbolos audiovisuais do ciberpunk	58
2. 3. 1. 1982-1993: música analógica, rock e a formação do ciberpunk audiovisual	58
2. 3. 2. 1994-2009: electrónica de dança, e a consolidação de convenções ciberpunk	67
2. 3. 3. 2010-2017: estética da repetição e do pastiche	79
2. 4. Características musicais da banda sonora ciberpunk.....	90

Capítulo 3: Circulação de música ciberpunk em contextos digitais e os processos de citação de <i>Blade Runner</i>	93
3. 1. Afinidades entre <i>Blade Runner</i> e o género musical new wave	94
3. 2. “Actos de música” ciberpunk em contextos de internet	98
3. 2. 1. Introdução aos casos e a sua relação com a música ciberpunk	99
3. 2. 2. Uso da citação e pastiche: exploração de significados ciberpunk na música	101
3. 2. 3. De convenções audiovisuais a estilo musical na internet: <i>library music</i> e a criação de uma identidade musical ciberpunk	110
3. 2. 4. Ecletismo, hibridismo e categoria agregadora de géneros musicais: a criação de uma comunidade.....	113
3. 3. A construção social de um fenómeno musical ciberpunk	120
Capítulo 4: O género musical ciberpunk	123
4. 1. Teoria dos actos sociais de engajamento e de produção de significado	123
4.2. Estilo musical ciberpunk	128
4. 2. 1. Instrumentação.....	130
4. 2.2. Técnicas de escrita: os significados de automatismo e ciberespaço.....	131
4. 3. Enciclopédia das representações de ciberpunk.....	135
4. 3.1. Convenções audiovisuais.....	136
4. 4. Géneros de música com ideais ciberpunk: synthwave e vaporwave	140
4. 5. Os participantes da cultura musical ciberpunk	141
Conclusão	144
Bibliografia	150
Lista de Figuras	193

Lista de excertos musicais	196
Anexo 1: Mapeamento de audiovisuais narrativos ciberpunk.....	i
Anexo 2: Sinopse da amostra de audiovisuais analisados no capítulo 2.....	liii
Anexo 3: Hiperligações dos exemplos de música ciberpunk referidos	lxii
Anexo 4: Glossário de conceitos de produção musical	lxviii

Introdução

A categoria de música “ciberpunk” é utilizada em plataformas digitais como forma de identificar obras que, segundo quem aplica essa designação, materializam em som características que são ciberpunk. Esta categoria pode surgir, por um lado, para referir uma banda sonora de música orquestral com elementos de bossa nova que acompanham um filme classificado como ciberpunk,² ou para identificar o trabalho de um músico de electrónica experimental que explora temas queer e de sadomasoquismo.³ Dado que estas representam géneros musicais diferentes, porque é usada a mesma categoria? O teórico de literatura Larry McCaffery defende que o ciberpunk é um elo abstrato que unifica diferentes contextos artísticos com base numa “shared ‘attitude’ – an attitude of defiance towards cultural and aesthetic norms” (McCaffery 2007 [1991], 289). Mas o que se entende por “atitude”? É uma posição contra quem ou o quê? Se realmente existe uma “atitude ciberpunk”, como originou esta um fenómeno musical? Não pode esta perspectiva baseada apenas na atitude conduzir, no limite, a um pensamento de que quase todos os géneros musicais podem ser ciberpunk?⁴

A problemática desta investigação é a categoria de música “ciberpunk”, que tem vindo a ser alvo de propostas de interpretação e explicação por teóricos em estudos culturais e dos media, e que circula em contextos digitais como uma designação émica que provém da cultura ciberpunk. O propósito deste estudo é identificar o que se entende por música ciberpunk, como esta categoria participa na construção de uma identidade colectiva e um sentimento de comunidade na internet, e propor uma teoria que procure compreender as suas propriedades, quais os seus participantes e como esta se situa socialmente. Para enquadrar a investigação no tempo e no espaço definiu-se o período histórico entre 1982 e 2017, e uma análise de contextos digitais, descritos em melhor detalhe mais abaixo, onde a categoria circula. O ano de 1982 marca o lançamento de *Blade Runner*, filme que muitos teóricos consideram como um dos principais contributos para a formação estética do ciberpunk, e que subscrevo adiantando que é um dos fundadores da música ciberpunk. E 2017 é o ano da estreia mundial do filme *Blade Runner 2049* que, além de procurar prestar homenagens

² Falo de *Brazil* (1985, real. Terry Gilliam e música de Michael Kamen). O trailer pode ser visualizado no YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=ZKPFC8DA9_8 (consultado a 04/09/2019)

³ Refiro-me a Psychic Hotline que identifica as suas obras na página de BandCamp com a categoria “cyberpunk”: <https://psychich0tline.bandcamp.com/> (consultado a 04/09/2019)

⁴ Refiro especificamente a opinião dos autores do artigo digital “Real Cyberpunks”, publicado em 1991, onde escrevem: “[R]emember tough, cyberpunk is mostly an attitude [...] In the end, real cyberpunks listen to whatever the fuck they want” (este pode ser consultado na bibliografia).

estilísticas ao seu antecessor, é um produto que condensa grande parte das transformações da música ciberpunk ao longo deste período de 35 anos.

Esta dissertação parte das seguintes questões: quais as principais características da música ciberpunk? Quais os seus principais usos e mediações? O que designam os consumidores por música ciberpunk? Qual o papel das bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk para a construção social desta categoria? Procura-se contribuir para um debate existente na sociedade a respeito do que é e como tem vindo a ser aplicada esta categoria de música, assim como participar na produção de conhecimento musicológico e sociológico sobre a forma como comunidades digitais criam culturas musicais virtuais. Pretende-se investigar a circulação da categoria, compreender um fenómeno social vasto a partir de práticas específicas e, no fim, ser capaz de a explicar, bem como a sua relação com os mercados audiovisuais do cinema, televisão, videojogos e internet.

Como ficará claro ao longo desta investigação, o acto de escuta e relação com a música ciberpunk está imbuído de um conjunto de factores determinantes para que esta seja interpretada como ciberpunk por parte dos participantes. Estas pré-condições baseiam-se numa literacia audiovisual que conduzem a significados particulares, e que se discutem com a consciência de que são “music affordances” (Tia DeNora 2003, 48), ou seja, actos-musicais que, como adianta a musicóloga Tia DeNora, são particularidades inerentes às experiências de mediação da música com os ouvintes. Estas peculiaridades da música ciberpunk permitem pensar antecipadamente em possibilidades de engajamento dos ouvintes com a música, e são fundamentais porque permitem compreender, de forma teórica e empírica, o processo de construção social de uma cultura que sedimentou um estilo musical, quais os tipos de agentes que sociabilizam e em que espaços de consumo, e como este fenómeno está a impulsionar um mercado de nicho.

A recolha e análise qualitativa de textos que abordam esta música procura identificar quais os discursos interpretativos já existentes, e perceber como e em que aspectos estes contribuem para a sedimentação de tipos de narrativas sociais. Realizar uma análise de bandas sonoras seleccionadas a partir de um *corpus* alargado de audiovisuais narrativos ciberpunk, permite determinar um estilo musical que esteja enquadrada com os diferentes usos da categoria. Além disso, se as convenções musicais desse estilo estiverem de acordo com os tipos de discurso interpretativo, poderemos determinar correlações entre os audiovisuais e as interpretações e expectativas a respeito da música ciberpunk. Através de uma etnografia digital de observação não participante da comunidade digital de ciberpunk *Neon Dystopia*, de canais de YouTube e outros espaços virtuais onde se aplica a categoria, pode-se

contextualizar no tempo e no espaço este estudo, de forma a analisar, a partir de uma interpretação dos seus textos, como os ouvintes se relacionam com esta música e a utilizam para construir uma identidade colectiva em torno de ideais ciberpunk. Observar quantitativa e qualitativamente as diferentes aplicações e características musicais desta categoria em contextos de YouTube, *library music*, e das culturas musicais do new wave, synthwave e vaporwave, permite traçar considerações de sincretismo musical, e reflectir sobre o processo de empréstimo e citação de bandas sonoras ciberpunk. Este percurso propicia, no meu entendimento, atender ao objectivo global desta dissertação, que é fornecer um olhar musicológico sobre esta cultura musical, e tecer um argumento sólido para a explicar através da teoria desenvolvida no capítulo 4.

Podemos situar esta investigação simultaneamente nos estudos de música nos audiovisuais (Gorbman 1987; Chion 1994 [1990]; Deaville 2011; Collins 2008; Summers 2016), e mais especificamente nas perspectivas multidisciplinares e inclusivas que procuraram intersecções e conexões entre formatos artísticos (Meta *et al* 2017), e de sociologia da música, concretamente nas temáticas de comunidades musicais (Bennett e Peterson 2004), géneros musicais (Frith 2000; Holt 2007; Born 2018), e da música como mediação (DeNora 2000, 2003; McClary 2000; Born 2005; Hennion 2015). Além disso, aliado a este último, considero que se inscreve em perspectivas de pós-modernismo na música (Kramer, J. 1996, 2002; Kramer, L. 2002; Lochhead 2002), pois esta música representa, como veremos mais adiante, uma movimentação de sons e símbolos que constroem uma expressão musical de condição híbrida, intrinsecamente tecnológica, e de múltiplos significados que são construídos pelos ouvintes a partir de características musicais que partilha com a estética pós-modernista (questões desenvolvidas ao longo deste estudo).

O âmbito desta investigação abrange uma categoria musical que refere conjuntamente a música de formatos audiovisuais e obras provenientes de indústrias discográficas, bem como uma designação disseminada em contextos particulares da internet. Nestes espaços virtuais, esta permite a legitimação de uma identidade colectiva onde os seus participantes criam mediações que são vínculos artificiais entre géneros musicais, e utilizam construções de significado como afirmação de uma cultura musical e posição social que é, *creem*, ciberpunk.

A cultura ciberpunk é composta por diferentes formatos artísticos, sendo que o foco neste estudo incide nos que têm uma componente musical – filme, séries de televisão ou de internet, videogame e música (de suporte não audiovisual). Justifica-se este estudo, porque procura compreender como a música, que é igualmente muito importante, como veremos no

capítulo 1, para a literatura ciberpunk, é transversal aos diferentes formatos, e é o resultado de uma lógica e estratégia de circulação de referências. Esta transmedialidade, que se explica por ser uma cultura que é, nas palavras do teórico Henry Jenkins, convergente, necessita de ser estudada de forma sistemática. Observando o estado da arte existente no domínio desta cultura, observa-se uma franca ausência de estudos musicológicos, o que pode ser o resultado de um estigma associado à música de bandas sonoras, que a consideram unicamente funcional, que obedece a uma lógica de composição que é específica ao produto ou à indústria em que se insere, e não é criadora de um tipo de música que ultrapassa esse uso.

Esta lacuna é, no entanto, colmatada por teóricos de áreas das ciências da comunicação, sociologia, cultura ou literatura, como refiro no estado da arte e, detalhadamente, no capítulo 1. Estes trabalhos são relevantes por contribuírem novos e diferentes olhares sobre esta música, mas insuficientes pela falta de aprofundamento musical. Nesse sentido, a minha dissertação é importante porque oferece um contributo musicológico, e porque me posiciono epistemologicamente na escola de pensamento construtivista, pois considero que este fenómeno foi socialmente construído.

Na conjuntura da internet existe uma tendência para a descentralização, democratização e dispersão das indústrias e conteúdos musicais, e esta categoria faz parte desse regime. Por isso, um problema de investigação que se aponta de imediato é o facto desta música designar praticamente qualquer música não entendida, nesse contexto, pela sua própria categoria de género – e, nesse sentido, é uma categoria muito próxima das músicas do mundo (Frith 2000). Contudo, os já mencionados estudos levados a cabo por teóricos, mencionam uma relação entre esta música e a música de géneros de electrónica de dança, rock, punk e industrial. Deste cenário surge uma hipótese de partida, que é a relação da categoria de música ciberpunk com características específicas desses géneros. Outra hipótese, e que se relaciona com o título escolhido para esta dissertação, é que as bandas sonoras de audiovisuais narrativos ciberpunk produzidos entre 1982 e 2017 não só influenciaram, como foram o principal *corpus* artístico responsável pela construção e sedimentação da categoria de música “ciberpunk”. Nestes produtos, todos os géneros mencionados pelos teóricos como tendo propriedades ciberpunk irão surgir, e é dessa relação que podemos averiguar quais as principais características da música. Isto assenta numa terceira hipótese, relacionada com esta última, de que existe uma memória colectiva do que é ou deve ser a música ciberpunk, dentro da própria cultura, e que se baseia na exposição a esse *corpus* de audiovisuais. Uma última hipótese que aponto, é a música de Vangelis para o filme *Blade Runner* ser uma referência basilar na formação desta categoria, visto que, se o filme é considerado um impulsionador da

estética ciberpunk, é muito provável que a sua música também tenha tido uma grande influência.

Enquadramento teórico e estado da arte: a música ciberpunk do audiovisual para o domínio digital

O sociólogo Hendrik Spilker ao discutir as possibilidades tecnológicas da música no domínio digital do *hacker-punk*, demonstra alguma resistência para falar de música ciberpunk: “[a] further reason for avoiding the use of the cyberpunk term is that cyberpunk has to be seen as having little to do with music and music counterculture” (Spilker 2018, 56). O autor baseia o seu argumento na falta de relação entre ciberpunk e música, mas existem outros teóricos que, mesmo situados fora do contexto académico da musicologia, insistem na demonstração de que existe uma música ciberpunk. O fenómeno é ainda mais complexo se estendermos o pensamento para a literatura ciberpunk, pois mesmo sendo obras sem suporte sonoro, apostam na produção de um processo de intertextualidade muito evidente com culturas musicais (ver Gibson 1984; Sterling 1988).

Herlander Elias, investigador de comunicação e arte da Universidade da Beira Interior, é um dos autores que mais se debruçou sobre o vínculo entre música e cultura ciberpunk. Temas do ciberpunk e a sua relação com fenómenos sociais emergem por diversas vezes ao longo do seu trabalho (2006; 2007; 2009; 2012a; 2012b), mas a respeito da música, o seu maior contributo encontra-se na obra *Ciberpunk: Ficção e contemporaneidade* (1999; 2009⁵). Dedicar todo um capítulo à discussão de música que propõe ser ciberpunk, e esboçar relações que considero relevantes, como as técnicas e atitudes de engajamento dos agentes das culturas de dança electrónica, e modelos teóricos do ciberpunk. Propõe o termo “rhacker” para definir a convergência entre a atitude do músico de rock e a técnica do *hacker*, e é essa analogia que destaca como sendo do domínio do ciborgue (Elias 1999, 187).

Podemos constatar que esta leitura de tradições musicais da electrónica de dança como ciberpunk, e que outros autores partilham (Paulsson 2013, 277), representa apenas uma parte do espectro das afinidades que têm sido mencionadas entre géneros musicais pré-existentes e a cultura ciberpunk. É de destacar as posições que defendem a sua relação com o punk (McCaffery 2007 [1991]; McKay 1999), a ciber-música (Branwyn 1998; Murphy e Vint 1999), o rock (Sanders 2008, 13) ou industrial (Collins 2002, 2005; Reed 2013, 184).

⁵ A reedição em língua inglesa, de título *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*, tem vários capítulos revistos e a discussão de novos tópicos.

Encontra-se ainda quem opte por especificações como a designação de rock electro-industrial (Dery 1996, 62) ou uma vertente do metal com temáticas de ficção científica (Taylor 2006, 7), para propor interpretações da música ciberpunk. Mas continua a faltar nestes contributos, e em outros de utilizadores da internet (Biggs 2017), um aprofundamento teórico das características musicais que fazem parte desta categoria.

Para interpretar estas posições, é necessário compreender o que é o ciberpunk enquanto cultura. Alguns teóricos consideram-no uma manifestação de cibercultura (Leary 1994), um movimento ou subgénero literário de ficção científica (Sponsler 1992; Jones 1999; Clute 2003; Levy 2009), ou até um *corpus* de filmes ou séries de televisão (Sponsler 1992; Featherstone e Burrows 1995; Jones 1999; Clute 2003; Park 2005; Roberts 2006; Cornea 2007; Levy 2009; Pordzik 2009; Lavigne 2013; Blackford 2017). No caso dos formatos audiovisuais de ciberpunk, é fundamental entender as suas dimensões narrativas e visuais, pois a forma como estas materializam tópicos do ciberpunk são absorvidas e utilizadas como metáfora para falar de música – por exemplo, o teórico Savage (1993) considera que o tecno ambiente é um género inspirado por temas do ciberpunk.

Independentemente do formato, diversos teóricos declaram que uma narrativa ciberpunk enquadra-se na estética pós-modernista (Jones 1999; Redmond 2005; Short 2005), e dão como exemplo o filme *Blade Runner* do realizador Ridley Scott (Cruz 2014; Flisfeder 2017). Frederic Jameson, um dos pensadores mais influentes do pós-modernismo, escreve que o ciberpunk é “the supreme *literary* [sic] expression if not of Postmodernism, then of late capitalism itself” (Jameson 1990, 418). A teoria de Lyotard é particularmente reveladora para pensar na relação pós-moderna entre ciberpunk e música. Para o teórico, o pós-moderno é uma condição de conhecimento que não está veiculada a metanarrativas, mas sim a narrativas situadas. Cada uma destas possui particularidades que lhes são inerentes, e cada indivíduo habita na sua intersecção (Lyotard 1999, xxiv). Esta é uma perspectiva útil para pensar na forma como a música ciberpunk se aloca a diferentes contextos onde adquire significados locais, mas que são parte de uma memória colectiva que interliga um conjunto de convenções e expectativas do que é a estética musical ciberpunk. É igualmente fundamental por fornecer a mesma linha de pensamento que várias perspectivas pós-modernistas na música (Kramer, J. 1996, 2002; Kramer, L. 2002; Lochhead 2002). Estas últimas, permitem reflectir que, se esta música é conotada com diferentes ideais que são, não obstante, dependentes do contexto, então os ouvintes são os principais construtores de significados – o que, no pensamento de Kramer, seria uma atitude pós-moderna.

Featherstone e Burrows resumem ciberpunk de forma muito eloquente quando descrevem que são “visions of the future worlds of cyberspaces, with all their vast range of technological developments and power struggles. It sketches out the dark side of the technological-fix visions of the future, with a wide range of post-human forms which have both theoretical and practical implications” (Featherstone e Burrows 1995, 3). Considero que esta citação condensa as diversas preocupações do ciberpunk, pois tem em consideração os espaços – ciberespaço é tido aqui no seu sentido lato, ou seja, espaço permeados por tecnologia cibernética –, os desenvolvimentos tecnológicos e como estes são marcadores de estratificação social, assim como os tipos de figuras que contempla. Ademais, aponta uma dimensão que considero fundamental no ciberpunk: as implicações teóricas e práticas, que eu acrescentaria até que são fruto dos vários planos artísticos da cultura ciberpunk, e não apenas das suas figuras. Isso é visível nas perspectivas de teóricos que consideram a relação entre as narrativas ciberpunk e modelos emergentes e “reais” de produção e circulação de conteúdos na internet (Leary 1994; Rutsky 1999; Cavallaro 2000; Haney II 2006; Bell 2007; Lavigne 2013).

Refiro este olhar sobre o ciberpunk, pois considero, tal como outros teóricos do pós-humanismo (Hayles 1999; Barlett e Byers 2003; Clark 2004; Dinello 2006; Brown 2010), que o pensamento a respeito da relação entre o homem e os objectos tecnológicos tem vindo a ser pautado por preocupações muito próximas de problemáticas que fazem parte do imaginário ficcional do ciberpunk – razão pela qual teóricos consideram que as obras ciberpunk podem ser lidas como manifestos teóricos sociais e políticos (Burrows 1995). O que me interessa para o estudo em questão, é são as perspectivas que consideram que o uso da tecnologia constrói uma condição pós-humana no indivíduo, e essa hipótese teórica já foi discutido no âmbito da música (Darbyshire 2012), um estudo que repensa o processo de colaboração do músico com dispositivos electrónicos e propõe considerações que o declaram ciborgue.

Outro aspecto a ter em consideração, é que nos contextos narrativos do ciberpunk os ideais da cultura punk encontram-se presentes. Quando se afirma que “[c]yberpunk is about winning in the war of evolution, with technology as a major weapon” (Kohl s.d.), é uma visão que se inscreve na “celebration and embracing of (an initially minimalistic) technological possibility as a means of sidestepping accomplishment, *could* [sic] be a shift from punk to cyberpunk” (McKay 1999, 53). McKay é cuidadoso quando considera que as possibilidades tecnológicas podem ser uma mudança de paradigma do punk para o ciberpunk, mas defendendo

que são. Esse uso das tecnologias electrónicas como meio de produção sonora, e várias vezes em regime de *D.I.Y.*, irão estar presentes na música ciberpunk.

Os meus objectos de estudo estão enquadrados em mercados audiovisuais específicos, pelo que é necessário ter em consideração estudos académicos de cinema (Redmond 2005; Short 2005; Cornea 2007; Perkowitz 2007; Vest 2007; Sanders 2008; Geraghty 2009; Pordzik 2009), animação japonesa (Bolton *et al* 2007;), e videojogos (Tristan 2010; Tringham 2014), pois é necessário compreender os contextos de produção e consumo, assim como as peculiaridades inerentes a cada campo.

De acordo com numerosos teóricos, *Blade Runner* forneceu um grande contributo à formação estética do ciberpunk (Bukatman 1997, 41; Scalzi 2005, 66; Short 2005, 164; Lacey 2005, 239; Hills 2006, 157; Roberts 2006, 311; Pordzik 2009, 281; Sammon 2017, 27), como é comprovado pela sua influência na transformação do tópico da “correlação homem-máquina” na ficção científica (Telotte 2004, 108). Incontornavelmente, há que ter em consideração os poucos estudos que analisam a sua música (Hannan e Carey 2004; Konzett 2009, 108) ou abordam o processo de composição de Vangelis (Sammon 2017), ainda que nenhum destes aborde a música como sendo ciberpunk. Nesse sentido, para fornecer a minha própria análise desta e de outras bandas sonoras, é indispensável ter presente alguns dos principais estudos de análise da música e som no cinema (Gorbman 1987, Chion 1994 [1990]; Neumeyer 2015), na televisão (Rodman 2011; Rodman 2013) ou nos videojogos (Jorgensen 2007; Collins 2008, 2013; Rauscher 2013; Summers 2016). Mas se a música ciberpunk é uma linguagem transversal a diferentes formatos, há que valorizar uma perspectiva multidisciplinar e inclusiva, procurando as intersecções e conexões entre produtos audiovisuais (Mera *et al* 2017, 1). São esses pontos de contacto que procuro salientar na relação entre música, som e significado, pois permitem atravessar os diversos planos sociais: do micro de cada objecto para o macro que é o fenómeno musical ciberpunk.

Compreender o processo de significação, no entanto, implica ter em conta estudos de narratologia (Aumont e Marrie 2004; Cardullo 2015) que proporcionem ferramentas de análise úteis para cada obra. E de forma a compreender a relação dos tópicos narrativos com a música, é indispensável atender a investigadores que se debrucem sobre música e semiótica (Monelle 2000; Hart 2014; Neumeyer 2015; Castro 2015), visto procurar padrões que determinem um elo entre significante musical e significado ciberpunk.

Existe uma necessidade de aprofundar estudos que se debrucem sobre música e ficção científica no cinema (Hayward 2004; Whittington 2007; Bartkowiak 2009; Braham 2009), não descurando os que discutem estes tópicos em contextos musicais (McLeod 2003; Allen

2009), porque são pontos de partida relevantes para a discussão dos significados ciberpunk. Na mesma linha de raciocínio, não podemos esquecer os trabalhos que permitem compreender a construção cultural e social dos símbolos de “futuro” e “tecnologia” associados a géneros de música electrónica (d’Escriván 2007; Laudadio 2009; McGinney 2009), pois são relações recorrentes nas interpretações de música ciberpunk.

É imprescindível ponderar culturas musicais onde a conotação de ficção científica é igualmente verificável, conduzindo a reflexão para as semelhanças, quando existentes, com a música ciberpunk. É o caso de diferentes manifestações de música electrónica (Windsor 2000; Emmerson (ed) 2000; Demers 2010; Stubbs 2018), do género musical new wave e da conotação do sintetizador como instrumento do futuro (Cateforis 2014), e da linguagem do minimalismo musical e o seu vínculo ao tópico da “máquina” (Leydon 2002; Fink 2005; Eaton 2008). Uma das principais preocupações destes teóricos, e que é uma das problemáticas desta dissertação, é o modo como a música pode representar ideias. Como Toffs menciona, o que uma interpretação de música ciberpunk comporta é “trying to identity cyberpunk’s signature tune, to find the music that, when heard, stimulates in the listener the ambience of cyberpunk” (Toffs e McKeich 2001 [1997], 37).

Os estudos da musicóloga Susan McClary (2000; 2015) são fundamentais para estudar a representação de ideias na música. A autora procura compreender o processo de comunicação musical observando como características musicais adquirem o estatuto de padrões sociais, resultado de um construto humano que satisfaz necessidades e desejos particulares que são articulados por toda uma multiplicidade de correntes e códigos (McClary 2000, 5-7). Esta é a sua visão de uma convenção musical, e que aponta ser uma construção social onde está implícita a existência de uma rede de mediações integrada na relação pessoal e social de ouvintes com a música, perspectiva coincidente, e que subscrevo, com a de Hennion (2003, 290). Sendo necessário explorar a produção e negociação de significados ao nível social, os estudos da socióloga da música Tia DeNora, sobre os usos da música por parte dos ouvintes, e a forma como esta é uma fonte de agenciamento (DeNora 2000, 2003), são indispensáveis para compreender como é que surgem músicas ou compilações que, num contexto são marcadas por uma categoria “ciberpunk”, e noutros espaços não possuem essa conotação.

Mas não podemos esquecer que é necessário observar a circulação de conteúdos na era da internet das coisas, sendo indispensável recorrer a estudos de teóricos que abordam a virtualidade (Grimshaw (ed) 2014), as redes digitais (Dijk 1991; Castells 1996) e a mediatização da cultura e da sociedade (Hjavard 2013; Couldry e Hepps 2017). Todas estas

perspectivas insistem na necessidade de olhar para a internet e a sociedade não como fenómenos isolados, mas convergentes e indissociáveis da produção cultural e das lógicas de produção e consumo de objectos artísticos.

Este regime de convergência dos media (Jenkins 2006a) é explorado pelas indústrias de cinema, televisão e videojogos, e onde a internet, como mercado e meio, potencia uma articulação e coordenação entre formatos (Rippl 2015). Para isso, é necessário considerar o conceito de intermedialidade (Wolf 2015, 483) que remete para o processo de circulação de conteúdos entre formatos e indústrias, e que é relativamente estável e sem transformações. Assim como a designação de transmedia (Jenkins 2006; Harvey 2015; Thon 2016; Boni 2017), que permite abordar um fenómeno mais complexo de complementaridade que ocorre nos conteúdos que atravessam e interligam diferentes media. Como é evidente, estas teorias estão alinhadas em uma lógica de transtextualidade (Genette 1997), mas considero fundamental cruzar as disciplinas de semiótica com as de cultura e sociologia dos media, pois existem especificidades tecnológicas dos formatos que devem ser consideradas.

A finalidade da presença destes estudos na dissertação é permitir interpretar a construção social da literacia audiovisual ciberpunk, pois acredito ser a base para a cultura musical ciberpunk. Compreender este processo implica, por um lado, ter em mente que existe uma cultura de ciência que traça os contornos gerais do que o público entende como tópicos científicos (Grazier e Cass 2017, 51-85), formando ideias a respeito do que pode ou deve ser a representação de uma inteligência artificial, de um autómato ou de uma prótese cibernética, por exemplo. Mas não devemos esquecer que no ciberpunk as manifestações de ciência são simultaneamente tecnologia e arte, porque são o que Rutsky (1999) designa de “alta *techne*”. Esta visão permite considerar que a expressão emblemática ciberpunk – “high tech, low life” – não designa uma questão de mais tecnologia, como adianta o mesmo teórico, nem apenas um instrumento ou função, mas está ligada aos planos de representação, estética e estilo, e à relação destes com a sociedade (Rutsky 1999, 3-4). É este cultivo de uma estabilidade de tópicos científicos e artísticos que originam e sedimentam estereótipos e imaginários ciberpunk que os consumidores aprendem a identificar, e onde estão implícitos padrões audiovisuais no qual a música tem um papel determinante. Sobre esta questão, DeNora salienta que a música tem a capacidade de reorientar e direccionar a consciência para experiências do passado (DeNora 2003, 62), e é essa capacidade de rememoração que desperta camadas de associações implícitas no acto da escuta e mediação do literato do ciberpunk. Esse agenciamento permite instaurar, como irei demonstrar ao longo deste estudo, uma relação entre a música categorizada como “ciberpunk”, e imaginários audiovisuais que

o ouvinte reconhece. Mas visto que esses imaginários fazem parte de uma exposição social, deve-se considerar não apenas a experiência pessoal e a opinião do ouvinte singular, mas observar grupos sociais e a forma como contribuem para uma memória colectiva.

É por isso que devemos reflectir sobre os consumidores da cultura ciberpunk. Nesse domínio, um autor incontornável é o teórico dos media Henry Jenkins, pois tem-se debruçado sobre indústrias de entretenimento, a forma como os formatos convergem e os conteúdos circulam, e nas novas lógicas de produção e consumo que são fruto de culturas participativas (Jenkins 1992; 2006a; 2006b; Jenkins, Ford e Green 2013). Estas teorias são pertinentes pois reconhecem que existem grupos sociais que interpretam, acumulam e constroem significados a partir de obras mediáticas, e que são capazes de extrair sentido de tópicos que são triviais para o público generalizado (Jenkins 1992, 3). É por essa perspectiva que realizo um estudo etnográfico de comunidades digitais de fãs do ciberpunk, considerando-os não apenas como consumidores, mas igualmente produtores de conhecimento situado. O mesmo autor considera ainda que, sendo participantes activos e engajados no processo de construção de sentido, aderem a ferramentas tecnológicas como a internet para explorar novas lógicas de produção e consumo dos objectos (Jenkins 2006b, 3; Jenkins et al 2013, xiii). Mais ainda, se o domínio digital permite diferentes ferramentas de expressão, os *sites* que se assumem como especializados na cultura ciberpunk, são espaços que devem ser contemplados na discussão pois alojam importantes agentes intermediários e promotores de canais comunicacionais (Jenkins 2006a, 5, 151) que serão relevantes para a construção de significados de música ciberpunk.

Definir uma abordagem metodológica para estudar a música ciberpunk, e um procedimento teórico para a definir, exige uma exploração de ferramentas de sistematização da música. Para isso, é fundamental discutir se a construção de identidade musical comunitária através da música (Bennet 2015) pode conduzir à construção de um género musical (Holt 2007; Negus 1999; Lena 2012) ou cena musical (Bennet e Richard 2004; Lee e Peterson 2004). Não devemos deixar de ter em atenção perspectivas macroestruturais de pensamento, como a teoria de “mundo artístico” de Howard Becker (Becker 2008 [1982]), visto denotar uma produção artística organizada em torno de convenções e conhecimentos cooperativos e articulados (*Idem*, xxiv). Nem mesmo a de “assemblagem musical” proposta por Georgina Born, pois pensa nos fenómenos como um conjunto de mediações entre indústrias, produtores, consumidores, modelos de escuta, estratégias de interpretação e tipos de circulação da música (Born 2005, 2015; Born e Haworth 2018). Esta proposta foi desenvolvida a partir do conceito filosófico definido por Deleuze e Guattari (1987 [1980]), e

considera as culturas musicais como o produto dinâmico e contínuo de artefactos e mediações sónicas, tal como planos discursivos, visuais, tecnológicos, sociais e temporais (Born 2005, 8). Por essa razão, é crucial para uma abordagem da música ciberpunk, pois alicerça à música o que se diz sobre ela, a relação com os imaginários que pretende evocar ou transpor, o que isso implica para a circulação social, e o papel da internet nesse processo.

Pensar na organização e estruturas sociais desta música, implica atender aos impactos presentes, se estes existirem, ou implicações futuras para os mercados da música. Nessa linha, há que pesar o papel da internet nas transformações das indústrias musicais (Leyshon 2014), pois apesar da categoria de música “ciberpunk” ainda não estar presente, de forma generalizada, nos mercados, existem já indícios no plano *online* de que isso é uma realidade emergente. Acontece porque existem culturas de gosto (Peterson 2015; Michelsen 2015; Hennion 2015) onde fãs do ciberpunk parecem estar a propiciar e impulsionar um mercado para este tipo de música, e isso não pode ser ignorado neste estudo. Por essa razão, há que ponderar a hipótese da cultura ciberpunk ser constituída por comunidades imaginadas (Anderson 2006) que constroem uma identidade a partir da música com que se relacionam (Bennet 2015). E, no fundo, reflectir como os músicos e/ou fãs podem estar relacionados com as teorias dos “cyberpunks” (Leary 1994, 62), “hacker punk” (Spilker 2018) ou “rhacker” (Elias 1999) e, no limite, colocar a hipótese de isso ter patente numa atitude de pós-modernismo face à música que consomem (Kramer 1992; 2002).

Metodologia e estrutura da dissertação

O propósito deste estudo é endereçar um problema teórico de investigação, visto o foco ser a expansão de conhecimento e entendimento do fenómeno social da música ciberpunk. Por essa razão, para responder às questões de investigação, são necessários dados de diferentes tipos, e que se dividem entre fontes escritas e audiovisuais. Dentro dos formatos escritos, os documentos que recolho e analiso são estudos académicos, literatura ciberpunk, artigos *online* de opinião e de crítica musical, comentários de utilizadores nos *sites* YouTube e *Neon Dystopia*, entrevistas de músicos, e bases de dados criadas por fãs do ciberpunk.

Foi realizado um mapeamento de audiovisuais narrativos (anexo 1), identificados como ciberpunk pelas páginas de internet *Imdb*, *Wikipedia* e *Neon Dystopia*, e que não tem a pretensão de representar a totalidade dos audiovisuais existentes, mas sim fornecer um panorama abrangente do número de produções dentro do período visado. Desta listagem foi extraída uma amostra para análise que contempla 31 filmes, 8 séries de televisão e 16

videojogos, sendo que uma grande parte destes produtos são, inclusive, comercializados e disseminados em formatos digitais na internet. A sua selecção teve como critérios 1) procurar os que na esfera digital eram considerados como mais representativos da cultura – pesquisando na internet com as palavras-chave “top cyberpunk”; e 2) seleccionar, depois de uma visualização e reflexão, os que possuíam semelhanças ao nível da estética musical. Esta amostra foi complementada por uma análise de músicas no YouTube, BandCamp e em páginas de *library music*, acrescentando a este repertório as peças que foram sido mencionadas pelos diversos autores dos formatos escritos analisados.

Balizam-se os objectos de estudo em termos geográficos, concentrando o argumento nas obras oriundas dos Estados Unidos da América e do Japão, por serem os principais produtores de conteúdos ciberpunk. A delimitação do campo de circulação digital da categoria foi centralizada nas páginas de YouTube, BandCamp, *Neon Dystopia*, e nos sites de *library music*: *Universal Production Music*, *Killer Tracks*, *Cezame Music Agency*, *Audiosparx*, *Audiojungle* e *Pond5*, havendo, eventualmente, a menção de outras páginas quando necessário, com o intuito de reforçar aspectos particulares que se relacionam com o argumento.

As duas principais abordagens metodológicas foram a etnografia digital e a análise musical e audiovisual. A etnografia qualitativa dos estudos de caso, visto tratarem-se de contextos digitais onde apenas observei e não interagi, foi um processo interpretativo cuja minha posição, enquanto investigador, não influenciou os resultados. Foi um método adequado à compreensão da circulação digital da categoria, dos processos de sociabilidades entre agentes e destes com os objectos artísticos, e da afirmação cultural e de identidade ciberpunk. Relativamente à análise musical e audiovisual, possibilitou um entendimento das propriedades musicais, da construção de significados música-imagem, a sedimentação de uma estética musical e de uma literacia audiovisual. Como tive como objectivo analisar música e sonoplastia, cruzei metodologias de teoria e análise clássica com uma perspectiva de produção musical (no anexo 4 encontra-se um glossário de conceitos de produção musical que podem ser consultados). Estas abordagens de etnografia e análise musical implicaram, por um lado, análises quantitativas que permitiam compreender a frequência de determinados padrões discursivos e musicais, e análise qualitativas que visavam interpretar e aprofundar as questões de investigação.

Partindo dos estudos de sociologia da música, e em particular da perspectiva de Tia DeNora, este quadro metodológico permitiu incidir simultaneamente na forma como a cultura ciberpunk é marcada pela sua música, e como o discurso musical molda ou reflecte os agentes

que nela circulam. Como explica a musicóloga, se queremos descobrir como esta música pode “afford particular attitudes, assumptions, ideas, or feeling states, it is useful to set this question in context” (DeNora 2003, 55). É através da análise de todos os casos empíricos que me foco nos processos discursivos que designam e fixam no conceito “ciberpunk” uma relação entre elementos musicais e símbolos construídos socialmente (capítulo 1), nas estratégias de produção musical que constroem uma estética musical ciberpunk (capítulo 2) e nos diferentes espaços e contextos de consumo desta categoria (capítulo 3 e uma boa parte do capítulo 1) – pois isso permite um “certo” grau de generalização teórica (*Idem*, 58).

A comparação de todos estes dados é realizada com base num outro método de investigação sociológica que permite prever, explicar e/ou interpretar fenómenos sociais: a teoria ancorada⁶ (Glaser e Strauss 2012 [1967], 1). É um método indutivo que tem como principal objectivo gerar uma teoria que deriva dos dados, sendo, portanto, algo que é descoberto pelo investigador, em vez de ser criado e depois aplicado aos objectos de estudo (*Idem*, 6). Portanto, para elaborar um conhecimento aprofundado sobre este fenómeno, e que tenha em conta, como explica Born, as mediações entre os vários planos de acção, a teoria do capítulo 4 resulta de uma comparação constante entre dados, e a confrontação de resultados, tanto textuais como musicais. Esta procura incidir na “materiality of music as event, its relations, circumstances and technologies of production/reception” (*Ibidem*), ou seja: é uma teoria dos actos de engajamento (DeNora 2003, 50) da e com a música ciberpunk.

No primeiro capítulo foco-me nas transformações da categoria musical “ciberpunk” ao nível do discurso, procurando compreender quais as propostas de interpretação que circulam socialmente, atender às suas semelhanças, contradições, e ao que estas nos dizem a respeito deste fenómeno. Para isso proponho, em primeiro lugar, um olhar sobre a estética ciberpunk, para de seguida reflectir sobre os tipos de discurso provenientes de teóricos académicos, músicos, escritores de literatura, críticos, utilizadores e comunidades de internet, e de outros agentes inseridos na cultura. Com o segundo capítulo foco o argumento na análise audiovisual, partindo de uma amostra de filmes, séries de televisão ou internet, e videojogos, que considero terem tido um grande impacto na construção dos formatos audiovisuais ciberpunk. Procuro traçar um percurso que não se assume como uma história do audiovisual ciberpunk, mas sim uma reflexão sobre a construção de convenções audiovisuais que deram origem à predominância de géneros musicais, grupos de instrumentos e características de escrita musical. Esta análise incide, portanto, no elucidar desses padrões musicais e no que

⁶ Do inglês “grounded theory”.

eles significam para a categoria de música ciberpunk, e menos nas particularidades de cada obra, para daí ser possível descrever um tipo de estética musical que é transversal a diferentes produtos, e que se tem vindo a consolidar no período desde 1982 a 2017.

No capítulo três discuto a circulação da música ciberpunk em contextos digitais, procurando identificar os diferentes tipos de usos da música e quais as características musicais presentes nas obras que são identificadas como música ciberpunk. Assumindo já que a banda sonora *Blade Runner* é um alicerce indissociável da música ciberpunk, foco a discussão nos processos de citação desta banda música. Interpretando os géneros musicais new wave, synthwave e vaporwave, e a circulação de obras musicais em canais de YouTube e *library music*, indago como estas músicas são ciberpunk, como se processa a mediação de significado, e em que aspectos se podem ver reflectidas as influências de *Blade Runner*.

Finalmente no capítulo quatro, e na posse das estratégias de produção, consumo e circulação, das características musicais que a constituem e dos modelos de interpretação mais comuns, elaboro uma teoria musical que explica musicologicamente os actos de engajamento da, e com a música ciberpunk. Esta conceptualização parte do pressuposto que é um género musical emergente, e procura aproximar-se o mais possível de uma explicação adequada às conclusões retiradas das análises ao fenómeno. Não se trata, portanto, de uma teoria totalizante, mas sim uma proposta para olhar a categoria de “música ciberpunk”, principalmente nos audiovisuais e em contextos análogos aos que são abordados nesta dissertação.

A escolha por manter a denominação “música ciberpunk” justifica-se pelo facto de ser uma classificação já existente no campo em que esta se move. Esta faz parte do discurso utilizado por alguns músicos ou outros produtores de conteúdos associados a estes audiovisuais como forma de justificar as suas escolhas composicionais; pode ser uma ferramenta discursiva que surge em alguns críticos de bandas sonoras, não para descrever um género musical mas sim uma ideia que remete para um imaginário abstracto com características musicais específicas, ainda que estes críticos não as sejam capazes de definir; como um rótulo interpretativo de comunidades digitais para discutir, congregar e canonizar bandas sonoras e artistas sem qualquer relação com as indústrias culturais do cinema, televisão, internet ou videojogos; uma categoria aplicada a selecções de música disponibilizadas em plataformas digitais, cuja aplicação transforma o significado de música pré-existente; e como um rótulo emergente em circuitos digitais de comercialização de música como *sites* de *library music* ou o BandCamp.

Devido à presença desta música em tantos contextos, não é de todo de estranhar que diferentes comunidades formulem a sua própria interpretação, baseada em uma perspectiva étnica que é conduzida por uma questão de gosto e valorização de consumidor/fã. Mesmo tratando-se de uma música que acredito e defendo neste trabalho ter a sua génese em formatos audiovisuais, é insuficiente, e acima de tudo inadequado, colocar este rótulo a qualquer banda sonora proveniente de media ciberpunk, pois como irá ser demonstrado e comprovado, nem todos estão enquadrados na sua estética musical. Por todas estas possibilidades de aceções e catalogações de música ciberpunk, ainda que o foco central desta dissertação esteja nas bandas sonoras, não se pode ignorar as ramificações que têm ocorrido para outros domínios artísticos. A menção de outros contextos e usos da música de bandas sonoras, ou a reflexão de obras musicais não audiovisuais, será feita sempre com o propósito de atender à complexidade do fenómeno e enquadrar, complementar ou aprofundar determinados aspectos da hipótese defendida que esta música não é exclusivamente uma categoria de bandas sonoras.

Estes e outros pontos de contacto entre agentes, planos de produção e recepção, formatos, plataformas e tecnologias de reprodução e consumo, revelam uma constelação de relações no plano digital. Olhar para esta música exige, portanto, que se descentralize do objecto, pois para compreender o fenómeno de comunicação musical é necessário examinar as diversas mediações envolvidas. Assim, o meu contributo com esta perspectiva musicológica sobre a formação da categoria ciberpunk na música para audiovisuais – entre 1982 e 2017 –, procura, em última instância, trazer a descoberto um fenómeno social que se está a materializar e afirmar como um género musical (proposta que desenvolvo a partir do final do capítulo 3).

1. Discursos sobre a cultura ciberpunk e a categoria de música ciberpunk

“I didn’t think of [Neuromancer] as a book; I wanted to make a pop artifact [...]. I’ve got an album to do” (William Gibson cit. in Derry 1996, 77)

A grande maioria das abordagens à música ciberpunk tendem a considerá-la uma categoria aplicável a géneros musicais pré-existentes. Esta perspectiva fornece uma visão que, por um lado, não considera a possibilidade de existir uma música que tenha emergido de dentro da cultura ciberpunk. E, por outro lado, separa “música” de “imaginário ciberpunk” como se existissem dois domínios distintos, e isto é uma posição que discordo. Mesmo no formato da literatura, muitos dos seus autores, como demonstrado pelas palavras de William Gibson em epígrafe, revestem-se de metáforas e referências musicais para a elaboração das suas obras. Isso demonstra não apenas a importância que a música teve para a formação da literatura ciberpunk, mas também o seu lugar preponderante na cultura ciberpunk. Defendo que, a escolha do conceito de “ciberpunk” para descrever esta cultura está intimamente ligado com a sua dimensão musical. A minha interpretação é que o prefixo “ciber” refere a cibernética enquanto domínio do saber que inspira as manifestações tecnológicas da ficção ciberpunk, a cibercultura – ou cultura de internet –, e a música produzida com a colaboração de sistemas informáticos. E o sufixo “punk” declara que existem características da cultura punk que foram absorvidas e transformadas, como a moda ou atitude de contestação dos punks, bem como elementos da estética musical (abordadas no capítulo 2).

A categoria musical “ciberpunk” é, nos dias de hoje, um fenómeno social presente na esfera do digital, visto ser o espaço onde esta música circula, e de onde brotam a maioria das tentativas de explicação do que é, e o que designa. Este capítulo analisa as transformações desta categoria musical em diferentes tipos de discurso, pois são registos importantes a ter em consideração. Abordam-se textos de teóricos académicos, músicos, escritores de literatura, críticos, utilizadores e comunidades de internet, e outros agentes inseridos na cultura ciberpunk, observando como a categoria é descrita em circuitos de produção, consumo e de investigação académica. Procura-se compreender como estes pensamentos e opiniões foram cruciais para construir ideias de música ciberpunk que são influenciadas, e irão influenciar a música que é promovida nos audiovisuais, na medida em que muitos artistas e bandas que recebem este rótulo irão surgir em bandas sonoras. Além disso, as associações construídas entre determinados géneros musicais e o ciberpunk, foram determinantes para os

modelos de representação música-imagem que o audiovisual narrativo ciberpunk absorveu e explorou.

Para isso, divido este capítulo em três secções. Começo por definir o que é a estética ciberpunk, tendo em conta as várias acepções artísticas e formatos onde a música é relevante, e atendendo às suas principais características e planos de acção no domínio da cultura. De seguida, centro-me no estado da arte sobre música ciberpunk, proveniente de estudos que, como mencionei na introdução, não se encontram enquadrados na musicologia, procurando extrair dessas investigações os pontos de contacto relevantes para compreender como esta categoria musical pode ser entendida como ciberpunk. E na terceira parte detenho-me nos formatos, começando por analisar as relações entre o rock, punk e o instrumento musical sintetizador com a literatura ciberpunk. Reflecto depois em textos da comunicação social digital e no modo como vários agentes têm construído ideias de música ciberpunk a partir de audiovisuais específicos. E ainda na terceira parte, abordo as noções de cultura convergente e participativa, de forma a demonstrar como a música ciberpunk é um fenómeno sociocultural onde produtores e consumidores têm participado na construção desta ideia. Incido em vários exemplos de contextos digitais de consumo, disseminação e discussão desta música, tendo como estudo de caso central a comunidade digital *Neon Dystopia*.

1.1. O que é a estética ciberpunk?

Quando teóricos académicos procuram definir o ciberpunk, seja como cultura ou formato multimédia, é comum partir-se de uma base literária, fornecendo a literatura ciberpunk como molde para tecer analogias. Defendo que, na cultura ciberpunk, é importante observar os vários domínios artísticos e entender como contribuem para a sua estética. O que os interliga é, a meu ver, um conjunto de ideais que procuram ser comunicados por meio de diferentes suportes, simultaneamente artísticos e tecnológicos, pois para este fenómeno a arte, e a técnica, são um só.

Defino ciberpunk como um modelo de comunicação com base em três linhas de pensamento omnipresentes em todas as suas manifestações, ainda que em diferentes graus de intensidade: cultura de pós-modernismo, representação de alta *techne* e postura de “interferência”. Este último conceito, que será explorada mais adiante, adopto de outros teóricos. Larry McCaffery refere que o ciberpunk é uma posição de desafio face a normas estéticas e culturais estabelecidas (2007 [1991], 289), e Herlander Elias menciona que o “rhacker” é “alguém que pode furtar e interferir no som e na imagem” (1999, 274). Como

será demonstrado ao longo de toda esta dissertação, música ciberpunk é interpretada, em diferentes contextos, com base nestas três linhas de pensamento que se encontram igualmente presentes no ciberpunk enquanto cultura. Isto é, música ciberpunk pode ser interpretada a partir de características que também fazem parte da estética pós-modernista; com base em modelos de representação fundados em padrões audiovisuais; ou uma postura de certos músicos ou bandas face aos modelos de produção musical.

O ciberpunk assume vários aspectos de uma estética pós-modernista, como esta é teorizada por Jameson (1990), Kramer (1996; 2002), Gabbard (2002), Lockhead (2002), entre outros. O pós-modernismo é transversal, como irá ficar claro ao longo desta dissertação, à música ciberpunk, ao synthwave e ao vaporwave, e todos estes tipos de música incluem-se nesta tendência artística mais ampla. Enquanto manifestação cultural pós-moderna, o ciberpunk absorve e contorce múltiplas influências em simultâneo, devolvendo-as como uma colagem de novos significados. Isso torna-o uma arte de camadas que joga com dicotomias, critica e ironiza temas da contemporaneidade, e procura diluir os limites entre a ficção e a realidade. Os fenómenos sociais que retrata são estilizados como um espectáculo, procurando hiperbolizar problemas como a estratificação social, lutas de poder, capitalismo e possíveis impactos das novas tecnologias.

Anexo a estes sistemas, encontra-se explorada a ideia de “high tech, low life”, expressão disseminada na cultura ciberpunk há vários anos, e cuja origem ainda não fui capaz de apurar. Afigura-se relevante discutir, com base nesta expressão emblemática, o que significa a tecnologia de ponta⁷ para o contexto do ciberpunk. R. L. Rutsky, investigador de cultura, media e novas tecnologias, explica que a tecnologia de ponta não é apenas um instrumento funcional. É um indicador que distingue classes sociais, e uma forma de representação do domínio da *techne* (1999, 3). Tal como o teórico afirma, tecnologia e arte assumem-se como um só sob a forma do conceito de *techne* que, como o filósofo Heidegger havia demonstrado, é a origem etimológica de ambas as palavras. Assim, na estética pós-humana do ciberpunk – que desconstrói a condição humana por via de uma abolição de limites entre o real e o artificial –, *techne* é uma representação que se expande pelos vários campos sociais do ciberpunk: desde hiper-realidades onde a realidade física e a virtual se fundem, de que o ciberespaço é a matriz; aos corpos pós-humanos infinitamente modificados pela cibernética, protagonizados pelo ícone do ciborgue. Serão estes dois modelos de

⁷ De acordo com o dicionário de Cambridge *online*, a tradução de “high-tech” é alta tecnologia. Contudo, como designa um produto tecnológico considerado recente e de última geração, opto pela tradução tecnologia de ponta, pois é mais adequada para descrever estes objectos da cultura ciberpunk.

representação da *techne*, o ciberespaço e o ciborgue, que confundirão arte e tecnologia de ponta sob as mais variadas declinações como a realidade virtual, realidade aumentada, simulacro, inteligência artificial, ou personagens tipo criadas na ficção audiovisual como é o caso do *replicant* em *Blade Runner*⁸ ou do exterminador em *Terminator*.⁹ Além do mais, importa relembrar que esta *techne* torna-se o marcador de estratificação social neste género.

O conceito de *techne* relaciona-se com o de cibernética. No livro *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk* editado por Featherstone e Burrows, os sociólogos consideram que os termos ciberespaço, ciborgue e ciberpunk são todos extraídos do conceito de cibernética – disciplina que procurou abranger “the human mind, the human body and the world of automatic machines and attempted to reduce all three to the common denominator of control and communication” (Featherstone e Burrows 1995, 2). Por essa razão, na cultura ciberpunk a maioria destas manifestações do espaço e do corpo, acima descritas como do domínio da *techne*, são exploradas e, procuram ser interpretadas por esta visão da cibernética – e que revela um duplo fascínio e crítica. Por essa razão, quando se aplica o termo de cibernética neste trabalho, é uma inscrição na perspectiva que a cultura ciberpunk tem deste conceito: uma interpretação da matéria orgânica ou maquinal enquanto sistemas tecnológicos.

Este destabilizar de realidades pressupõe a última linha de pensamento do ciberpunk, uma posição de “interferência”. O conceito permite atender a várias das características absorvidas do punk,¹⁰ e que tomam corpo no ciberpunk sob a forma de intervenções exercidas nos sistemas de controlo. Na ficção ciberpunk, é a figura do *hacker* o grande interferente. Aquele que utiliza o computador como uma arma, e ao mesmo tempo como *techne*, visto ser capaz de manipular o ciberespaço e programar novas realidades, como é o caso de Neo na saga *The Matrix*.¹¹ Esta atitude enquadra-se na estética pós-modernista do ciberpunk que usa múltiplos significados, oposições, contradições e citações, negando uma uniformidade e linguagem totalizante. E em conformidade com esta posição, noções de hiper-real e simulacro tornam-se modelos de interferência na percepção do que são sistemas reais e virtuais.

Todas estas dimensões se materializam nos formatos de filme, episódio de uma série, videojogo e música. Em primeiro lugar, há que ter em consideração que um audiovisual narrativo ciberpunk não possui sempre, pela sua estética pós-modernista, todos os elementos

⁸ Filme de 1982, realizado por Ridley Scott.

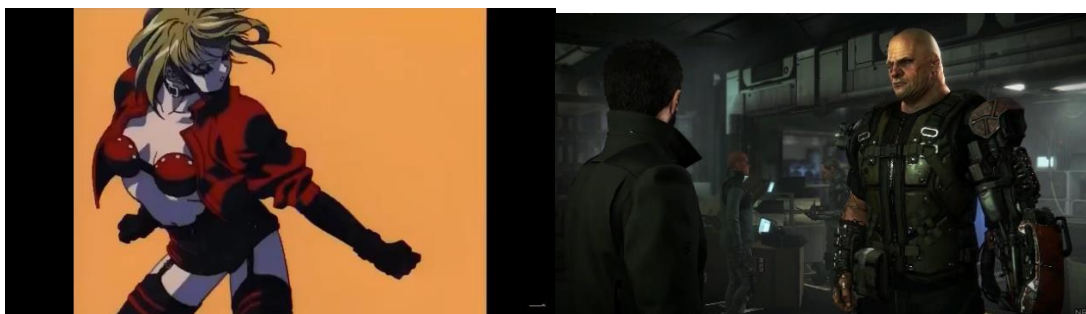
⁹ Filme de 1984, realizado por James Cameron.

¹⁰ Entre elas, destacam-se o antiautoritarismo, anticonsumo, anticorporativismo ou antiglobalização.

¹¹ Trilogia de filmes (1999, 2003, 2003) realizados pelas irmãs Lana e Lilly Wachowski.

que acabei de descrever. Nos seus três planos preponderantes – texto, imagem e som –, existem características ciberpunk que são necessárias de salientar, sendo que irei apenas mencionar de passagem aspectos da música visto ser o meu objecto de estudo no capítulo seguinte. Em termos de narrativa, como o leitor terá já certamente uma ideia, encontram-se todos os tópicos supramencionados: realidade virtual, realidade aumentada, simulacro, inteligências artificiais, diferentes tipos de robots e ciborgues, e redes de internet que interligam as sociedades representadas. Utilizam-se personagens tipo, como o *hacker* ou o ciborgue, para conduzir o espectador pela história segundo uma perspectiva ambígua, onde a moral nem sempre aponta para o que nessa narrativa é socialmente adequado ou aceite. Assim, exploram-se as dicotomias de realidade e virtualidade, ou homem e máquina, apresenta-se a sociedade como palco de confrontos sociais, e múltiplas histórias são contadas, algumas por fragmentos, deixando em aberto o seu significado.

Ao nível da imagem, a cenografia apresenta muitos humanos com tecnologia fundida de forma rudimentar no seu corpo (figura 2), máquinas que realizam todo o tipo de funções, ou interfaces cibernéticas constituintes da própria arquitectura paisagística.¹² Existem influências da moda punk da década de 1980, como o uso de cabedal, filas de botões de metal como ornamentos decorativos, luvas de couro, penteados exuberantes e cores vivas (figura 1). Os espaços combinam dimensões de luxo e decadência, dividindo-se a cidade por camadas sociais onde, junto às ruas permanece a pobreza, com massas heterogêneas de cidadãos e um ambiente poluído que contrasta com a ostentação de luzes da tecnologia. Nos prédios mais altos, em ruas suspensas ou sectores flutuantes, encontra-se a classe mais rica, e os espaços são iluminados, limpos e etéreos (ver figura 42 na página 87).



Figuras 1 e 2 – A ciborgue Armitage com uma roupa inspirada na estética punk, da série de animação *Armitage III* (à esquerda), e o ciborgue Viktor Marchenko, com o seu braço rudimentar, do videojogo *Deus Ex Mankind Divided* (à direita)

¹² Disciplina da arquitectura que projecta espaços livres, urbanos ou rurais, criando micro e macropaisagens. (Retirado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura_paisagista, consultado a 20/09/2019)



Figuras 3 e 4 – Os tons de rosa e azul na montra de uma loja do filme *Blade Runner* (à esquerda); tons de verde na realidade virtual do filme *The Matrix* (à direita)



Figuras 5 e 6: O laboratório de *replicants* no filme *Blade Runner 2049* (à esquerda) e a cidade do filme *Ghost in the Shell* (à direita)

A paleta de cores incide no contraste entre a técnica de *chiaroscuro* (figura 48 na página 105), e no uso de luzes em tons de roxo, azul ou verde (figuras 3 e 4) – o que na cultura ciberpunk habitualmente se designa de néon –, imprimindo sentimentos mistos entre a contemplação e a tecnofobia. Tudo isto é realizado por técnicas de maximalismo (figura 6) e minimalismo (figura 5), o que no primeiro caso diz respeito a um excesso de informação visual que promove claustrofobia, e que resulta da sobreposição de camadas que comunicam diferentes contextos em simultâneo, estimulando os sentidos do espectador de forma análoga à publicidade visível em ecrãs, e que remete para o capitalismo que incentiva ao consumo. Já o uso de minimalismo é uma linguagem de diminuta variedade, empregando muitas linhas rectas e arestas onde se destaca a repetição e a retroalimentação de referências, enfatizando a estética da máquina e da simplicidade.

O design sonoro destes produtos procura realçar os temas de diferença, alienação, distanciamento e desumanização, produzindo um léxico onde o antropomorfismo e as máquinas abundam (Whittington 2007, 6). Nesse sentido, e na linha do que o investigador de cinema e estudos culturais Whittington sugere, na ficção científica o som permite a convergência entre conteúdo e tecnologia (2007, 224), ou seja, design sonoro é *techne*, do domínio da representação. Mais ainda, como forma de diluir as fronteiras entre diegético e não diegético, efeito sonoro e música estão muitas vezes no mesmo plano, partilhando

timbres que constroem um ciberespaço sonoro único que dificulta a percepção dos limites entre o que é efeito ou música – algo que é muitas vezes potenciado pela reverberação, tema a que regressarei no capítulo dois.

1.2. Perspectivas académicas a respeito de música ciberpunk

Estudar a categoria musical “ciberpunk” tem vindo a ser um empreendimento de investigadores fora do contexto musicológico. A problemática central para qualquer tentativa de interpretação de música ciberpunk é a procura de características musicais que sejam inerentes ao imaginário ciberpunk, ou seja, a crença de que esta é uma música de imagens que comunica ideias do ciberpunk. No entanto, observando várias das Histórias da Música mais relevantes sobre o século XX (por exemplo Cook 2004; Taruskin 2005; Griffiths 2010), não se encontra qualquer abordagem a música que procure transmitir símbolos de ficção científica, e muito menos uma menção ao ciberpunk. No contexto de análise da música em audiovisuais, existem já alguns estudos realizados a obras ciberpunk. Mas estes autores, como Hannan e Carey (2004), d’Escriván (2007), Braham (2009) ou Schmidt (2009), referidos no próximo capítulo em maior detalhe, falam da música sem estabelecer qualquer relação com o ciberpunk. Contudo, muitos dos aspectos apontados, que são do domínio da representação de significados, estão alinhados com o que considero ser música ciberpunk.

Na literatura académica existente sobre música ciberpunk, teóricos como Dery, Branwyn ou Elias têm uma inclinação para apontar determinados géneros musicais ou bandas como sendo ciberpunk. Apesar de isto poder parecer, à partida, um desvio da música dos audiovisuais, é fundamental para compreender porque é que a música de determinados artistas começa a ser utilizada em bandas sonoras, ou certos géneros musicais foram privilegiados na composição das mesmas. Os ciberpunks são, no domínio das artes, e da música em particular, artistas da vanguarda tecnológica (Leary 1994, 67; Dery 1996, 65), perspectiva que concordo. Diz Timothy Leary (1994) que no período histórico entre 1985 e 1990, os ciberpunks são ouvintes de rock, metal e rap, e que estes vão dar lugar a uma “nova espécie” (*Idem* 81), de 1990 a 2005, agora com preferências pelo tecno e ambiente. Esta mudança de paradigma do rock para a electrónica é muito importante não só para outros teóricos, como para a própria constituição da música na ficção audiovisual ciberpunk, como irei abordar no capítulo seguinte. Por outro lado, Mark Dery (1996) considera que a categoria de “ciberpunk” é adequada às músicas de rock electro-industrial que usam textos de ficção

científica (1996, 62), onde se inscrevem, adianta, o músico Gary Numan¹³ e a banda de género industrial Front Line Assembly (*Idem*, 67). Aqui, trata-se de considerar que os instrumentos musicais representam, na produção musical, o papel que a alta *techne* tem na ficção científica ciberpunk, além de enfatizar que estes músicos se servem de *samplers*, sequenciadores, sintetizadores, processadores de sinais e outros programas para transformar o computador em estúdio de gravação (*Idem*, 63).¹⁴ É um pensamento que concordo, não porque considere que a música ciberpunk contempla uma fusão dos géneros rock, electrónica e industrial, mas porque nesta categoria existem características dos mesmos.

Existem outros teóricos que consideram a música industrial¹⁵ como ciberpunk (Dery 1996, 62; Branwyn 1998a; Elias 1999, 179; Taylor 2006, 101) o que, segundo Collins, é uma associação que existe desde o início do género musical (Collins 2002, 130).¹⁶ A autora explica que, por um lado, muitos fãs do ciberpunk utilizam este conceito como sinónimo de certos estilos de música industrial (*Idem*, 93) e, por outro, fãs de música industrial fazem uma relação entre a música e a literatura ciberpunk por meio dos textos das canções (*Idem*, 95). Adianta ainda que o ciberpunk é, musicalmente, uma atitude punk de experimentar de forma livre, ou seja, sem grande técnica, os dispositivos electrónicos produtores de som (*Idem*, 132). Parece, portanto, que para Collins, o uso destes dispositivos musicais fornece a mesma metáfora proposta por Laura Taylor. A investigadora de cultura popular, ao estudar o metal,

¹³ O autor apelida-o de “android synth-rocker”, uma leitura proveniente do tipo de engajamento que o músico procurava explorar com o sintetizador. A postura rígida em palco, a roupa monocromática e a falta de expressividade nos movimentos com que tocava o instrumento procurava demonstrar, segundo Cateforis, uma atitude serena e desprovida de sentimentos que representava um robot (Cateforis 2014, 69).

¹⁴ No documentário *Cyberpunk* (1990), quando é mencionada a música da cultura ciberpunk, é dito que como poucos ciberpunks têm recursos tecnológicos para fazer verdadeira ciber-música, estes viraram-se para o industrial: como é o caso da já mencionada Front Line Assembly, ou Manufacture e Severed Heads (Trench 1990).

¹⁵ Música industrial é um género que usa como base instrumental a guitarra eléctrica, sintetizadores e outros dispositivos electrónicos como sequenciadores e caixas de ritmos. A estética musical tem uma dinâmica intensa, usa ruído e muita saturação nas guitarras, e células melódicas curtas, muitas vezes repetidas para fornecer um ritmo obstinado. O andamento é constante e habitualmente realizam-se experiências com sons do quotidiano que são gravados e manipulados, como na música concreta.

¹⁶ Existem dois exemplos que demonstram a relação entre o ciberpunk e a música electrónica ou industrial. Existem relatos de uma revista de fãs dedicada, entre outros tipos de música, à música ciberpunk: *Technology Works*: “cyberpunk/electronic/techno/noise fanzine” (1996, 66). Não consegui apurar qual o período, no entanto é relevante pois Paul Moore, engenheiro de programas de computador e editor da fanzine, explica que esta procurava apresentar bandas com estilo ciberpunk, e artistas que utilizavam a electrónica como forma de expressar uma sensibilidade de rua, sem que tivessem necessariamente conhecimentos de teoria musical ou tecnologia: dando como exemplos Clock DVA, Front 242 ou Skinny Puppy (*Ibidem*). Dery descreve que os leitores da revista procuravam “pile-driver rhythms, rammed home by drum machines or clanged out with the sampled sounds of heavy industry or the big city” (*Ibidem*).

Encontrei igualmente o testemunho de um autor que refere uma festa temática num clube nocturno que foi denominada “Cyberpunk Night”, e onde se ouviu música industrial, e no publico estavam “punks, rastas, hackers, SF fans, artists, nerds, and techno-hippies, who all had a golden opportunity to network with each other” (Branwyn 1998a).

descreve existir uma conotação do inumano no sintetizador e no *sampler*, conferindo a possibilidade dos seus sons aludirem à tecnologia, e serem um reflexo da desumanização provocada pela sociedade tecnológica em narrativas ciberpunk (Taylor 2006, 92-93).

Tal como Collins, Branwyn associa o ciberpunk à música industrial e pós-industrial,¹⁷ destacando a importância do rock para a criação de uma música que é “street tech, youthful rebellion, the construction of fantasy worlds and fictive personalities, the use of mind expanding substances, and the aesthetics of electronic feedback (feeding the noise back into the system)” (Branwyn 1998b). No fundo, e como o próprio autor reconhece, esta sua interpretação de ciberpunk na música é tão abrangente que alcança uma visão demasiado globalizante, quando diz que o conceito de “cibermúsica” permite abranger toda a história da música rock e suas variantes, onde o autor inclui ainda a música electrónica.¹⁸

Visto estes teóricos estarem mais preocupados com a posição dos músicos face à tecnologia, e com as técnicas de produção musical, ao invés de pensarem que características musicais podem ser ciberpunk, o resultado é que o ciberpunk torna-se, nestas propostas, um rótulo heterogéneo. Como o escritor e crítico dos media Gareth Branwyn propõe na sua página de internet *Beyond Cyberpunk!*, o conceito de “ciberpunk” funciona, nestes casos, como uma ferramenta de comunicação (Branwyn 1998a). Quando Herlander Elias sugere que se identificam as músicas ciberpunk pelas técnicas e atitudes de engajamento dos produtores e consumidores, está a inscrever-se na mesma lógica de pensamento. Para o teórico, os espectáculos de música electrónica de dança possuem ciberespaços acústicos que são o produto do “rhacker”: *roqueiro* que se tornou ciborgue ao fundir-se com a atitude e técnica do *hacker* (Elias 1999, 187). Este conceito reporta à importância do uso das tecnologias electrónicas como meios de produção sonora, e é uma perspectiva que subscrevo inteiramente pois demonstra o tipo de engajamento do ciberpunker. Só que, como neste caso carece de casos empíricos que a circunscreva a contextos concretos, aproxima a teoria da totalidade da música electrónica. Contudo, o investigador sugere algumas especificidades de géneros de electrónica que considera serem ciberpunk. Refere afinidades com a célula rítmica¹⁹ do drum and bass (*Idem*, 198), igualmente referido por Plant e Land quando

¹⁷ Colectivo de manifestações musicais que fundem o industrial com outras tradições musicais a partir da década de 1980: é o caso de industrial hip hop ou neofolk. (Retirado de: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_industrial_music_genres#Post-industrial_developments consultado a 20/09/2019)

¹⁸ No entanto, afirma que esteticamente o ciberpunk está mais vincado nos trabalhos de Babyland, Cocteau Twins, Clock DVA, Consolidated, Front 242, Joy Division, Kraftwerk, Nine Inch Nails, The Pelican Daughters, Skinny Puppy, Voivod, Yeht Mae, Young Gods e Warren Zeon (Branwyn 1998b).

¹⁹ Esta é conhecida na cultura do drum and bass como “Amen break”, tópico a que regressarei no capítulo 2.

mencionam o andamento deste género musical como uma incorporação do aceleracionismo proveniente do capitalismo (Plant e Land cit. in Stubbs 2018, 27). Destaca a construção sonora do espaço cibernético através da música ambiente (Elias 1999, 223). E ainda a audição do trance como meio para a criação de uma percepção de “segunda pele”, o sentimento de que a mente deixou o corpo e tornou-se virtual (*Idem*, 225). De entre os músicos que destaca como parte desta música ciberpunk, encontramos nomes como Prodigy, Chemical Brothers, Future Sound of London e Underworld, todos eles usados em audiovisuais narrativos ciberpunk (*Idem*, 192).

Mas a relação com os audiovisuais não se resume a essas bandas, pois existem teóricos que mencionam influências do cinema ciberpunk em várias obras musicais identificadas, por eles, como ciberpunk. No que Taylor designa de “metal de ficção científica”, existe uma relação com o ciberpunk através de conceitos, imaginários, letras ou sonoplastia (2006, 7). Um exemplo disso é a banda Fear Factory que o vocalista Burton C. Bell, em entrevista citada pela autora, explica procurar criar uma paisagem sonora da sociedade, que é inspirada em filmes como *Terminator*, *Blade Runner*²⁰ ou *RoboCop*²¹ (*Idem*, 94). Pessoalmente, não consigo encontrar qualquer relação entre a estética desta banda e as bandas sonoras dos filmes em questão, a não ser um uso de pequenas células melódico-rítmicas que são repetidas por longos períodos de tempo. Este pode ser uma analogia para o controlo exercido pelos sistemas sociais nas narrativas dos filmes mencionados, mas é algo tão característico do metal industrial, e não específico desta banda, que não me considero ser uma relação suficientemente válida. Outro exemplo é a banda de metal Judas Priest e a sua relação com *Terminator* (Taylor 2006, 53) que, apesar da autora não especificar em que aspecto, encontro uma associação muito clara na música “Blood Red Skies” de 1988. Ao nível do seu texto, a letra faz alusões através de frases como “cybernetic heartbeat / digital precise” sobre o batimento de carácter robótico do ciborgue, ou “so I’ll face the future / running out of time” que descreve o tema central da narrativa sobre a viagem para o passado de forma a alterar a linha do tempo. A banda presta homenagem ao trabalho do compositor Brad Fiedel, começando a música com um segmento em síntese por modulação de frequência onde uma nota começa a oscilar, surgindo depois vários sons metálicos e um outro electrónico que parece simular o vento, antes de ouvirmos a melodia de guitarra. Esta introdução é muito

²⁰ No álbum *Soul of a New Machine* de 1992, uma obra conceptual sobre a criação de uma máquina inteligente, a banda utiliza, por exemplo, um excerto de um diálogo da personagem Roy de *Blade Runner*, na música “Flesh Hold”.

²¹ Filme de 1987, realizado por Paul Verhoeven.

semelhante aos primeiros segundos da cena em que o ciborgue T-800 aparece pela primeira vez no ecrã (e que analiso no capítulo 2), tanto ao nível estrutural como instrumental, existindo até um arpejo sintetizado constante e mecânico que é muito característico da banda sonora do filme.

A banda de industrial Ministry é mencionada por Branwyn (1998b) como uma “ciber-orquestra” que usa amostras digitais, ritmos mecânicos e distorção sonora. O teórico adianta ainda que a banda está para a música como *Neuromancer*²² está para a literatura, ou *Blade Runner* para o cinema – e reforço que, as características que menciona de Ministry, estão muito próximas das utilizadas por Vangelis em *Blade Runner*. Mais ainda, como refiro no próximo capítulo, algumas das músicas desta banda são utilizadas em filmes ciberpunk, participando na construção de um imaginário ciberpunk associado ao género industrial.

O uso da categoria de “música ciberpunk” em bandas ou obras musicais concretas, não é apenas uma aplicação realizada por teóricos. Bill Lee, um dos membros de Front Line Assembly, explica que a sua banda cria um som ciberpunk porque os músicos usam dispositivos tecnológicos para explorar uma relação entre o corpo e a tecnologia, tal como esta é imaginada no filme *The Terminator* (Dery 1996, 67). E encontramos indícios concretos de uma influência do cinema ciberpunk nesta banda quando utiliza um excerto de diálogo do filme *RoboCop 2*,²³ como afirma Dery, na música “Mindphaser”. O teórico esquece-se, no entanto, de mencionar que as imagens desse mesmo videoclipe são retiradas do filme ciberpunk japonês *Gunhed*,²⁴ numa montagem quase sumariada deste último.²⁵ E o guitarrista Lee Ranaldo, membro da banda de rock Sonic Youth (Moylan 1999, 59), afirma que a categoria “ciberpunk” descreve o estilo da banda (Dery 1996, 66). Isso poderá ter sido suficiente para que críticos atribuíssem esse rótulo à obra da banda, como o álbum *Daydream Nation* de 1988, considerado a “ultimate cyberpunk musical statement to date” (Kadrey e McCaffery cit. in Dery 1996, 66), ainda que uma audição desta obra não identifique, para além de alguns títulos de músicas ou letras de canções, qualquer referência às características mencionadas anteriormente como ciberpunk.

Por outro lado, existem artistas que são considerados ciberpunk porque se afastam do rock e criam electrónica. É o caso do músico David Myers, conhecido pelo nome artístico de Arcane Device, que utiliza o conceito ciberpunk para autodeclarar a sua música que, refere,

²² Livro de 1984, escrito por William Gibson.

²³ Filme de 1990, realizado por Irvin Kershner.

²⁴ Filme de 1989, realizado por Masato Harada.

²⁵ Pode ser visualizado no *link* <https://www.youtube.com/watch?v=RWjBPibJMzY> (consultado a 20/09/2019).

ser uma procura pela imersão total através da realidade electrónica (Dery 1996, 68).²⁶ Outro exemplo é Elliot Sharp que possui, no início da sua carreira, uma postura que o teórico Dery considera ciberpunk, pois veste roupa preta²⁷ e rodeia-se de tecnológica e instrumentos musicais electrónicos (*Idem* 69).²⁸ Existe ainda Trent Razor de Nine Inch Nails que utiliza manipulação sonora, ruído e letras com temas ciberpunk (*Idem* 72), e é igualmente identificado por Dery como ciberpunker.

Considero que todas estas propostas de teóricos são contributos interessantes para compreender as diferentes formas como a categoria de “música ciberpunk” tem sido entendida. No entanto, um foco exclusivamente nos aspectos técnicos pode conduzir a uma atribuição deste rótulo a quase todos os produtos musicais, a partir do momento em que existe um ponto de contacto entre a música e o ideário ciberpunk. Como irei demonstrar no capítulo três, este processo de aplicação do conceito ciberpunk à música expande-se para outros contextos musicais, e ao nível da recepção ainda subsiste nos dias de hoje. No entanto, nesse mesmo capítulo, insisto na necessidade de encontrar características musicais mais evidentes. Daí que proponha, ao invés de todos estes géneros e bandas mencionados, que o synthwave e o vaporwave são géneros musicais mais enquadrados na cultura ciberpunk, porque são herdeiros da música para audiovisuais e possuem características estilistas próximas da música ciberpunk.

1.3. Relação entre música e ciberpunk: da literatura de ficção aos géneros audiovisuais da internet, passando pelo cinema

“What is proper modern music to accompany cyberpunk? [...] Is [like] asking what the objective correlative is, in music, of a literary genre that is itself profoundly informed by a sensibility first expressed in music, namely punk” (Dery 1996, 74)

Como demonstrei até este momento, a música identificada como ciberpunk no contexto académico é a que diz respeito a bandas ou obras específicas de artistas. As propostas destes teóricos, e a forma como os músicos afirmam explorar ou inscrever-se numa cultura musical ciberpunk, evidenciam influências de filmes ciberpunk como *Blade Runner*, *The Terminator* ou *RoboCop*. A associação entre as figuras e agenciamentos típicos destas

²⁶ “For me, the cyberpunk sensibility isn’t about leather and studs; It’s about total immersion in an electronic reality. And [...] its musical analog has to be created electronically” (Myers cit. in Dery 1996, 68).

²⁷ Não estou seguro que o preto seja um marcador desta cultura, mas seria necessário fazer um trabalho de campo mais profundo para o averiguar.

²⁸ Identifico características da música ciberpunk na sua obra *Cyberpunk and the Virtual Stance*, como a repetição obstinada de pequenas células musicais e um hibridismo entre timbres acústicos e electrónicos.

ficções, e as relações destes músicos com instrumentos electrónicos, são visões que subscrevo, mas que excluem a importância das bandas sonoras de audiovisuais para compreender a categoria de música “ciberpunk”. É que esta proximidade da música ciberpunk com os géneros musicais de rock, punk, electrónica e industrial, e o relevo dos instrumentos musicais electrónicos, não são características únicas ao mercado das indústrias discográficas. Aquando da formação da cultura ciberpunk na década de 1980, encontramos as mesmas influências musicais na literatura ciberpunk, nas obras de cineastas, e no reconhecimento das mesmas por parte de críticos de bandas sonoras e outros consumidores destas obras.

1.3.1. Música e contexto cultural: o rock, punk e o sintetizador da literatura ciberpunk

Mark Dery explica, na sua obra *Escape Velocity: Cyberculture at the end of the century*, que os autores da literatura ciberpunk da década de 1980 foram inspirados pelo contexto cultural dos anos 1960, década que fora dominada pela televisão, cinema e música rock (1996, 76). O seu argumento resulta, não apenas de uma análise ao *corpus* literário, mas de muitos testemunhos que recolheu dos próprios escritores que afirmam estas influências, e muitas vezes procuram posicionar-se relativamente ao tipo de música que consideram ciberpunk. Dery ainda afirma, sem especificar em que obras ou características sente essas influências, que o trabalho dos realizadores David Cronenberg e Ridley Scott são importantes para a literatura ciberpunk (*Ibidem*). Mas eu arriscaria dizer que esses trabalhos são os filmes ciberpunk *Alien* (1979) e *Blade Runner* (1982) do cineasta Scott, e *Videodrome* (1983) de Cronenberg, até porque Dery menciona-os várias vezes ao longo deste seu estudo.

Duas obras literárias reveladoras da maneira como o contexto cultural dos escritores influenciou a forma como utilizaram a música nas suas obras são o já mencionado romance *Neuromancer* de William Gibson (1984) e o conjunto de contos editados por Bruce Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1988). *Neuromancer* é referenciado de forma generalizada como um dos pilares do ciberpunk (Featherstone e Burrows 1995, 7; Elias 1999, 16; Hayles 1999, 35-36; Murphy e Sherryl 1999, 8), mencionado até na introdução de Sterling em *Mirrorshades* como o romance quintessencial do ciberpunk (Sterling 1988, xiv). Há que destacar ainda que é associado a Gibson, e a esta obra em particular, a definição e a imagem que hoje existe, culturalmente, do termo “ciberespaço”.

Nesta obra Gibson utiliza várias referências musicais para permear o romance de diferentes camadas de interpretação. O seu método é descrito pelo próprio como a construção de uma inconsciente colecção popular (Gibson cit. in Dery 1996, 76), mas é necessário sublinhar que o seu processo nunca terá sido inconsciente, mas sim uma propositada adesão à citação. Gibson afirma ouvir bandas como Velvet Underground e Joy Division, ou o músico Bruce Springsteen para encontrar o ambiente “radical” que procurara para as suas histórias (Gibson cit. in Dery 1996, 75). Em concreto, encontramos, como Dery destaca, alusões específicas a canções de rock ou a músicos. Por exemplo, o *hacker* Bobby Quine é uma referência ao guitarrista de punk Robert Quine; Molly, uma ciborgue, é inspirada na guitarrista Chrissie Hynde; Linda Lee, a primeira namorada do protagonista, é uma referência à personagem criada por Lou Reed na música “Cool It Down” (Dery 1996, 75-76).

De forma clara, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1988) apresenta circunstâncias musicais em oito dos doze contos presentes, ora centrando a narrativa na música, ora referindo personagens músicos (como Mozart) ou instrumentos musicais. *Gernsback Continuum* de William Gibson fala de um *roqueiro* com carisma (4); *Rock On* de Pat Cadigan centra a história no género rock (34); *400 Boys* de Marc Laidlaw tem uma personagem com o nome de Drummers (56); *Solstice* de James Patrick Kelly fala de uma música do passado que se chamava rock (93); *Till human voices wake us* de Lewis Shiner descreve os instrumentos guitarra e conga como característicos do passado, e os géneros de reggae electrónico e neo-funk como contemporâneos da narrativa (128);²⁹ *Freezone* de John Shirley tem como protagonista Rick Rickenharp, um músico clássico de rock (142); *Red Star, Winter Orbit* de Bruce Sterling e William Gibson menciona o ciberespaço como arquivo de música heavy metal ou reggae (205); *Mozart in Mirrorshades* de Bruce Sterling e Lewis Shiner tem como uma das personagens principais o compositor vienense (223).

A relação destes escritores com a música também se materializa na forma como falam do seu trabalho como se fossem compositores, ao invés de autores de literatura. William Gibson desejava criar com *Neuromancer* um single de sucesso (*Idem* 76), John Shirley é consagrado por alguns dos escritores seus contemporâneos como o Lou Reed do ciberpunk (McCaffery cit. in Dery 1996, 77), e Sterling considerava-se uma estrela pop mais do que um escritor (Dery 1996, 77); no fundo, como adianta Gibson em entrevista a Dery, “as cyberpunk writers, we consider ourselves in some sense pop stars rather than litterateurs” (Gibson cit. in Dery 1996, 77). Esta dimensão é muito importante, pois revela que, para estes escritores, a

²⁹ “He wasn’t as thrilled with the Americanization of the island as he wanted to be. He’d imagined natives with guitars and congas, not portable stereos that blasted electronic reggae and neo-funk” (Sterling 1998, 128).

música conferia-lhes um estatuto social superior ao de escritor. Na minha interpretação, isto ocorreu porque na década de 1980 a literatura de ficção científica continuava pouco popular (Clute 2003, 67), e estes escritores queriam ser figuras célebres como o músico de rock Lou Reed. Por essa razão, consideravam-se músicos, compunham álbuns, e desejavam construir artefactos populares – como demonstrado pela citação que iniciou este capítulo.

Os autores de literatura afirmam ainda a sua posição face ao que é a música ciberpunk, ou a música que melhor demonstra os ideais do ciberpunk. Para o escritor Lewis Shiner, no início da década de 1990 o ciberpunk tornara-se um termo utilizado na cultura dominante para descrever rapazes que vestem cabedal preto e utilizam sintetizadores e *samplers* digitais (Shiner cit. in Dery 1996, 62), o que na sua perspectiva era um pensamento redutor. E, no prefácio de *Mirrorshades*, Sterling afirma que o ciberpunk era a incarnação de um fenómeno dinâmico, global, que comportaria os vídeos musicais de rock, o hip-hop, o scratch, o rock de sintetizador de Londres e Tóquio e, uma vez mais, a cultura *underground* do *hacker* (Sterling 1999, xii).

Todas estas referências e discursos proferidos pelos escritores, demonstram que existia no domínio literário do ciberpunk da década de 1980 uma presença muito forte da música. Mas existe aqui uma ambivalência, é que a maioria dos músicos aludidos nestas obras não faz parte do imaginário sonoro construído em torno do ciberpunk. Acredito que isso seja porque os ciberpunks, como mencionei anteriormente, são artistas da vanguarda tecnológica. Por essa razão, a categoria de música “ciberpunk” forma-se com base nas influências do rock e do punk, mas parte de artistas onde a presença da electrónica é evidente. Isto porque, por um lado, esses instrumentos são a tecnologia de ponta da década de 1980 (e fornecem a representação simbólica da *techne*), e porque são os artistas mais populares do momento que são utilizados pelos cineastas (forneço uma possível explicação para isso no próximo capítulo).

1.3.2. Música ciberpunk é electrónica: uma perspectiva da crítica musical e de compositores de audiovisuais

Acredito que todas estas propostas e interpretações participaram na construção social de uma memória colectiva do que é a categoria de música ciberpunk. De todos os tipos de discurso abordados até este momento – teóricos, músicos e escritores de literatura –, a ideia que parece prevalecer é que a música ciberpunk possui uma dimensão electrónica. Esta relação emerge da forma como a música dos audiovisuais narrativos ciberpunk, produzidos

desde 1982, têm vindo a ser interpretados, pois mesmo que existam várias obras onde a música não é electrónica, a percepção que se tem construído é de que essas não são tão representativas do imaginário ciberpunk.

A musicóloga Joanna Demers, que tem fornecido um trabalho científico muito relevante no domínio da música electrónica, defende a existência de três meta géneros relacionados com a composição musical por síntese sonora: 1) música electroacústica institucional, produzida com o apoio de governos, indústrias privadas ou centros educacionais; 2) electrónica, que pode ter várias definições dependendo do contexto, mas é normalmente associada a algum tipo de indústria onde os seus agentes procuram o lucro; e 3) *sound art*, que diz respeito ao uso de som não-narrativo em espaços concretos onde se promove uma interacção a vários níveis (Demers 2010, 6). Esta separação é generalizada e redutora, pois incide mais no contexto do que no som, mas exemplifica bem a percepção cultural habitual de que a palavra “electrónica” abarca qualquer tipo de música produzida, com base nos sintetizadores, pelos mercados. Como irei demonstrar nos restantes capítulos, a música ciberpunk não pode ser reduzida a uma generalização deste tipo pois torna-se um conceito vazio e aplicável a qualquer coisa. Contudo, considero relevante observar exemplos de críticas musicais a bandas sonoras, e entrevistas a criadores de música, que explicitamente mencionam que a música ciberpunk é electrónica, pois fazem parte do discurso social. Outros textos onde se aborda a música de audiovisuais narrativos ciberpunk seriam igualmente interessantes de explorar, principalmente os que apontam características musicais que considero serem ciberpunk, no entanto esses exemplos transmitem aos leitores uma análise que é circunstancial. Neste momento interessam-me as interpretações que, tal como os textos abordados até agora, participam na construção de uma memória colectiva a respeito do que é a categoria musical “ciberpunk” – sendo os seus autores de pouca relevância pois são, na sua maioria, utilizadores de internet cujo perfil é difícil identificar.

Quando surge o conceito de “electrónica ciberpunk” está implícito que, para os críticos que o aplicam, existe um tipo de electrónica que é especificamente ciberpunk. Não é possível compreender, no entanto, se para estes críticos existe um género de electrónica que é ciberpunk, ou se é apenas uma forma de endereçar o estilo de electrónica patente na banda sonora criticada. Não obstante, transmitem ainda assim a associação entre os termos, e aplicam um rótulo a obras e compositores específicos – como é o caso de Vangelis para o filme *Blade Runner* (Melkus 2015; Zahuryllah 2017) ou Toshiko Tasaki, Masaki Kurokawa e Kenichi Tsuchiya no videojogo *Persona 2: Innocent Sin* (Greening 2012).

Quando críticos separam, na sua análise, os instrumentos de orquestra dos electrónicos (sintetizadores, caixas de ritmos, síntese por computador, etc), procuram afirmar que, para eles, o agrupamento de orquestra faz parte da tradição de Hollywood, e a electrónica é mais característica do ciberpunk – é o caso da banda sonora do videogame *NeoTokyo* com música de Ed Harrison (Jamoose 2011). O uso coexistente de orquestra e electrónica numa mesma banda sonora pode ser descrito como um híbrido que é igualmente ciberpunk, como descrito nos videogames *Galactic Civilizations III* e *Ashes of the Singularity*, compostos pelo par de músicos Michael Curran e Geoff Knorr (Greening 2016a). Ou então, uma música onde os sintetizadores simulam a orquestra é interpretada como ciberpunk, circunstância que podemos ler na crítica à música de Daft Punk para o filme *Tron: Legacy* (Tharp 2011).

Certos críticos especificam quais os parâmetros da electrónica que são entendidos por eles como ciberpunk. De forma generalizada, a estética ciberpunk pode ser fruto de qualquer timbre electrónico, como acontece na música de Frank Klepacki para o videogame *Grey Goo* (Greening 2016b), de Hudson Mohawke para *Watch Dogs 2* (Greening 2017), Petri Alanko em *Quantum Break* (Greening 2016c) ou de Tim Wynn para *XCOM 2* (Greening 2016d). Ou então determinadas técnicas, como a “repetição maquinal” que acontece na banda sonora que Michael Kelly criou para o videogame *VA-11 Hall-A* (Soto 2019), ou o uso do género musical synthwave, como destaca um crítico a respeito da música de Ola Strandh para o videogame *The Division* (Bridle 2016).

A percepção de que a música ciberpunk é electrónica existe apenas no domínio da crítica musical. Existem compositores inseridos no mercado dos videogames que interpretam a música ciberpunk como sendo electrónica. É o caso de Michael McCann, músico responsável por vários videogames do franchise *Deus Ex*, que apesar de afirmar a existência de uma música ciberpunk, parece ter ciente de que a composição para narrativas ciberpunk não se resume a essa música, mas sim uma heterogeneidade de instrumentações e estilos (Anthony 2013). Daí que, ao explicar a conceptualização da banda sonora de *Deus Ex Human Revolution*, afirme que a instrumentação acústica servia o propósito de expressar a dimensão orgânica da narrativa, e teria um papel de oposição face ao que é, no seu entendimento, o estilo musical ciberpunk: a produção de texturas electrónicas (Tong 2011). É importante salientar que o mesmo músico destaca que uma das características desse estilo ciberpunk é a produção de arpejos sintetizados (Usher 2011).

Jon Everist, compositor do videogame *Shadowrun: Hong Kong* partilha da opinião que a música ciberpunk está associada à electrónica. Respondendo à pergunta do entrevistador a respeito das “paisagens sonoras de ciberpunk sombrio” que havia composto

(o que demonstra que o entrevistador também reconhecia a música como ciberpunk), explica que não havia procurado compor a música ciberpunk das “minorias” que apenas queriam os sintetizadores da década de 1980 (Paquet 2017). Ainda que o músico não especifique quando refere os “sintetizadores da década de 1980” está, seguramente, a fazer referência ao género musical synthwave, frequentemente associado ao ciberpunk pelos artistas e consumidores, e que irei abordar nos capítulos seguintes. Este seu testemunho é ambíguo, e não deixa transparecer se, para o artista, existe outra música que considere ciberpunk para além desta. Na mesma entrevista, menciona que as músicas “cyberpunkish” não estão na parcela de banda sonora vendida, mas sim inseridas no jogo sob a forma de música diegética reproduzida por altifalantes. Explica ainda que o videojogo teve como base conceptual a frase “man meets magic meets machine” (*Ibidem*), e que no caso da dimensão da máquina esta é representada pelos sintetizadores analógicos e digitais. Fica por esclarecer se serão estes últimos, os sintetizadores, instrumentos responsáveis por uma representação musical do ciberpunk na sua obra.

Todos estes exemplos reiteram a ideia que, no domínio público, o que é recebido e interpretado como sendo musicalmente ciberpunk é a electrónica. Esta ideia perdura nas comunidades de fãs do ciberpunk na internet, que consideram a música ciberpunk como um tipo de electrónica com características do rock e do punk, como irei demonstrar de seguida pelo exemplo da página de internet *Neon Dystopia*.

1.4. Cultura convergente e participativa: fã, perspectiva émica e o caso da comunidade digital *Neon Dystopia*

“Cyberpunk has spread to all forms of media, creating a subculture rather a simple genre. There are cyberpunk movies, television, comics, music, and art everywhere. All you have to do is look.” (Neon Dystopia 2019)

Como tenho vindo a discutir, a ideia de música ciberpunk é defendida por vários autores e em diferentes contextos, mas não existe nenhum consenso a respeito do que isso efectivamente significa. Como referido na epígrafe desta secção, a cultura ciberpunk é composta por produtos artísticos como filmes, séries de televisão, literatura e música e, muito embora estes façam parte de circuitos de mercados diferentes, os que possuem uma componente musical, ou seja, os audiovisuais narrativos ciberpunk, partilham de um elo entre eles – a presença da música e a partilha de estratégias de composição. Isto ocorre porque com o desenvolvimento do domínio digital na década de 1990, houve uma expansão da internet e

um aumento exponencial da capacidade de comunicação e transmissão de informação que culminou no seu uso generalizado em todos os sectores da sociedade (Castells 1996, XXV). O teórico dos media Henry Jenkins considera que o impacto da internet levou a uma cultura convergente onde existe uma forte, rápida e incomensurável circulação de conteúdos entre plataformas media, a cooperação entre indústrias e o comportamento das audiências é cada vez mais o de procurar activamente por conteúdos e experiências (2006a, 2). Como resposta à lógica de convergência, adianta Jenkins, surge um modelo de produção que o autor designa de narrativa transmedia: um formato que visa a construção de uma experiência narrativa mais ampla do que um filme, ou mesmo uma série de filmes, em que o enredo é contado através de vários formatos. Dois conceitos que fazem parte do discurso das próprias indústrias, e que são fundamentais para entender este fenómeno cultural é o de extensão e *franchise*. Extensão designa o esforço da parte das indústrias por expandir os seus conteúdos entre formatos e sistemas de distribuição, de forma a construir essa experiência multissensorial; e o de *franchise* diz respeito ao exercício de coordenar, sob uma mesma marca de teor ficcional, os conteúdos que abarcam essa mesma extensão (Jenkins 2006a, 19).

Alocado a esta lógica, a mediatização constante que a internet potencia promove uma cultura participativa. Segundo Jenkins, há vantagens em considerar que, ao invés de uma divisão clara entre produtores e consumidores, existem participantes com maior ou menor grau de influência (Jenkins 2006a, 3). Esta dimensão da cultura, onde agentes se organizam em torno de objectos que valorizam, e criam comunidades onde discutem e concebem novos produtos a que atribuem significados diversos, é fundamental para a música ciberpunk. Defendo que é no seio da internet, e do trabalho de “produsuários” (Couldry e Hepps 2017, 70) fãs do ciberpunk, que se veiculou uma parte significativa dos significados sobre música ciberpunk.

Se observarmos alguns contextos digitais onde se promove um sentido de comunidade, compreendemos que as leituras e interpretações particulares que fazem, leva-os a construir ideias sobre o que consideram ser música ciberpunk – pontos de vista que são contextuais e, por essa razão, assentes numa perspectiva émica. Este tipo de comunidades é importante porque, como Henry Jenkins destaca, são comunidades de conhecimento: organizações em torno de interesses intelectuais a partir dos quais os seus membros produzem apreciações e novos conteúdos (Jenkins 2006a, 20). Por essa razão, existem particularidades inerentes aos diversos grupos. Torna-se importante mapear algumas dessas comunidades de conhecimento pois permite-nos compreender melhor a natureza da circulação, consumo, e os processos de interpretação da música ciberpunk (questão a que irei regressar no capítulo 3).

Existem características musicais, identificadas como ciberpunk nestes contextos, que são transversais e transmediais, visto serem o resultado de uma construção social mediada pela exposição constante à música de bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk. A virtude desta análise reside no facto de muito do que tenho vindo a salientar como sendo ciberpunk se encontrar igualmente projectado, demonstrando uma continua disseminação e contaminação social dos discursos em formato *online*. No próximo capítulo serão explorados os audiovisuais narrativos que acredito serem responsáveis por estas associações.

Uma recolha de trinta e sete vídeos do YouTube³⁰ com bandas sonoras de três dos *franchises* de audiovisuais narrativos ciberpunk mais conhecidos – *Blade Runner*, *Ghost in the Shell* e *Deus Ex* –, revelou que existe um sentimento de comunidade partilhado pelos utilizadores que comentam esta música.³¹ Os comentários nos vídeos por parte dos usuários manifestam que, para uma boa parte dos que deixam a sua opinião, estas composições possuem um estilo ciberpunk, e determinados géneros de música empregues foram interpretados como ciberpunk: principalmente os de electrónica de dança, nomeadamente o tecno, synth, drum and bass, dubstep, chiptune/8-bit e trip hop, acrescentando-se ainda o rock, punk e metal. Estas conclusões denunciam que, tal como enfatizado, a associação que teóricos e produtores de conteúdos têm vindo a estabelecer entre o ciberpunk e estes géneros de música é algo que transparece neste plano da recepção musical. Outro exemplo é o subreddit “r/Cyberpunk_Music”, da página *Reddit*,³² um fórum onde os utilizadores partilham músicas que consideram ser ciberpunk. Seria necessária uma análise profunda de todas as músicas listadas, no entanto, observando a duas entradas com mais votos positivos desde a criação do subreddit,³³ encontramos a mesma relação entre a música electrónica e o ciberpunk. Em primeiro lugar encontra-se o álbum *The Uncanny Valley*, de 2016, pelo artista de synthwave Perturbator, e em segundo a música “Mindfields”, do grupo de electrónica The Prodigy, e que é utilizada, por exemplo, no início do filme *The Matrix* dentro da diegese. O trabalho de The Prodigy será usado em audiovisuais ciberpunk por mais do que uma vez, e os paralelos entre a música de Perturbator e bandas sonoras do ciberpunk são recorrentes. Um canal de

³⁰ As hiperligações encontram-se na secção “YouTube: amostra de uma comunidade ciberpunk” da bibliografia. O critério para a selecção das páginas prendeu-se com as que tinham uma maior quantidade de visualizações à data de recolha (12/2018) pois procurava a mais acedidas e comentadas. O objectivo foi compreender como os utilizadores desta plataforma se relaciona com bandas sonoras de obras ciberpunk, e o que os leva a interpretar, neste contexto, essa música como ciberpunk.

³¹ Essa investigação está documentada no artigo “We are all blade runners”: afirmações de identidade colectiva, e uma comunidade imaginada do ciberpunk na plataforma YouTube”, no livro *Práticas de receção, construção de gosto e sensibilidade musical*, editado por Paula Gomes-Ribeiro, André Malhado e Zuelma Chaves. Lisboa: CESEM. (no prelo).

³² Pode ser consultado no *link* https://www.reddit.com/r/Cyberpunk_Music/ (consultado a 20/09/2019).

³³ Análise recolhida no dia 8 de Agosto de 2019.

YouTube³⁴ com este álbum synthwave revela utilizadores que o consideram ciberpunk (“Best dark cyberpunk 80” retrowave sound”, comentário de xands2010 a 29 de Julho de 2016), e outros que reconhecem similaridades com bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk: como *Blade Runner* (“The intro of Femme Fatale (13:53) is so Blade Runner-y”, comentário de Exile a 05 de Maio de 2016), *Tron*³⁵ (“I’d call this Tron music”, comentário de ISOMNIUMCRYPTION a 18 de Maio de 2016) ou *Deus Ex*³⁶ (“Sounds like it could be the soundtrack to Deus Ex”, comentário de Amber57499 a 03 de Agosto de 2017), para mencionar alguns.

Observando repositórios de informação sobre o ciberpunk na internet, encontramos dados que nos apontam para tendências similares. *The Cyberpunk Database*³⁷, activa desde 2014, assume-se como uma base de dados, e possui uma secção de música onde encontramos a grande maioria dos artistas mencionados neste capítulo como ciberpunk. Não existe nenhum local da página onde se defina música ciberpunk, mas uma análise quantitativa dos géneros musicais mais referidos na secção “music”, revela uma concordância com o já mencionado: 46 de electrónica, 39 de industrial e 29 de tecno. Já na página *CyberPunkReviews*,³⁸ com notícias e críticas, musicais e não só, o crítico Mr. Roboto considera que a música ciberpunk é “music with a feeling of living in a cyberpunk world” (Mr. Roboto 2009). Pelas suas 10 críticas musicais a álbuns considerados pelos críticos como ciberpunk, depreende-se que a categoria, neste contexto, não é um sinónimo de música electrónica ou outro género musical existente. Isso é notório, por exemplo, quando o crítico já mencionado afirma que o álbum *Cyber Punk Fiction* é “cyberpunk/industrial/electronic”, o que implica que o ciberpunk é considerado ser diferente dos demais (Mr. Roboto 2011). A crítica que Rover faz ao álbum *Cyberpunk* do artista de rock Billy Idol resume vários dos aspectos que os críticos desta página consideram fundamentais para uma sonoridade ciberpunk: experimental e inventivo, distorção aplicada às passagens vocais, uso de electrónica, manipulação sonora, e ritmos mecânicos e repetitivos como na música tecno (Rover 2007).

³⁴ Informação recolhida a 15 de Julho de 2019, data em que o vídeo tinha 2038096 visualizações, 21000 votos positivos e 1469 comentários – o que é bastante tendo em conta que o synthwave não é um género musical com grande expressão e este álbum tem 3 anos apenas. (<https://www.youtube.com/watch?v=BP1C-W8A69s&t=>)

³⁵ Filme de 1982, realizado por Steven Lisberger.

³⁶ Videojogo de 2000, realizado por Warren Spector.

³⁷ Página pode ser encontrada através do link <https://cyberpunkdatabase.net/> (consultado a 20/09/2019)

³⁸ Página pode ser encontrada através do link <http://www.cyberpunkreview.com/> (consultado a 20/09/2019)

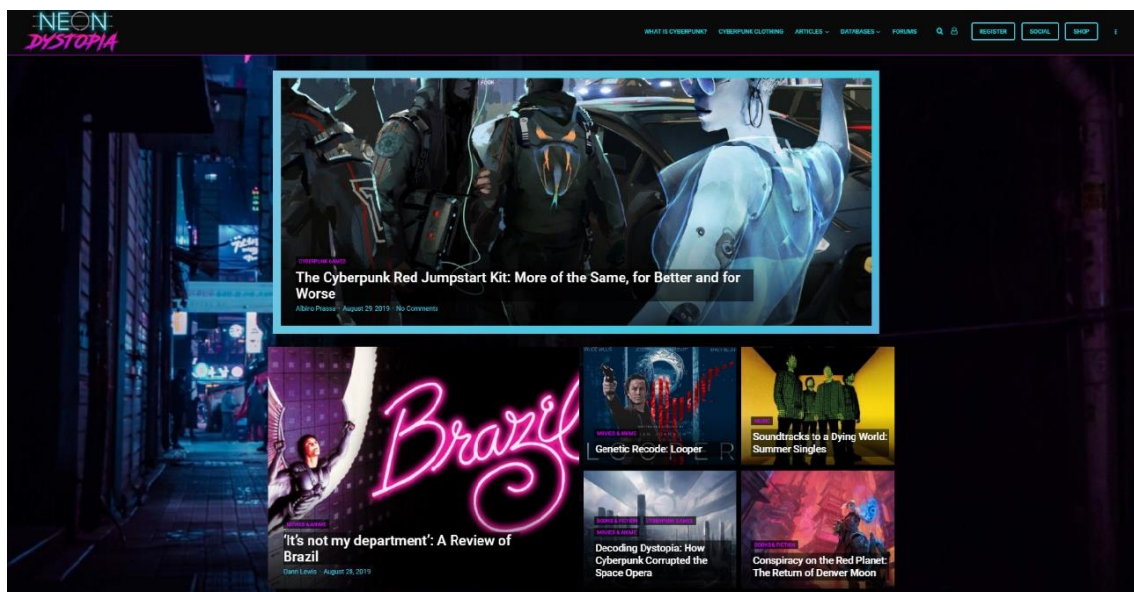


Figura 7 – Imagem da página de entrada do site *Neon Dystopia*³⁹

Neon Dystopia (figura 7), criado em Novembro de 2014, assume-me como um espaço social com o objectivo de juntar fãs do ciberpunk, disseminar a cultura para novas audiências, e definir o ciberpunk de forma pouco estrita, pois consideram que se o fizerem este irá perder o seu significado.⁴⁰ Assim, definem o ciberpunk como um género de media, uma estética e uma atitude, pilares muito próximos da minha anterior definição da estética ciberpunk, e consideram que a única forma de o compreender é em regime de cultura participativa. Por conseguinte, a secção de definição do ciberpunk, como aliás todas as entradas nesta página, é construída colaborativamente: “[Because] one person couldn’t do it justice” (*Idem*). A comunidade *ND*, como de agora em diante me irei referir, divide os conteúdos do site em: “What is Cyberpunk?”, “Cyberpunk Clothing”, “Articles” (subordinados aos temas: filmes e anime, política e filosofia, livros e ficção, jogos ciberpunk, música, tecnologia, arte e fotografia, moda e estilo de vida, e não categorizados), “Databases” (divididos em: videojogos, filmes, livros, jogos de tabuleiro, banda desenhada e manga, séries de televisão e música), para além dos “Forums” onde se discute qualquer tópico inserido no ciberpunk.

Os textos sobre música são elucidativos da forma como esta comunidade defende uma ideia de música ciberpunk, e existem duas rubricas que são essenciais para o entender: “Cyberpunk Music Dossier” e “Soundtracks To A Dying World”. Os dois formatos de crítica musical são semelhantes, e configuram-se a partir de um texto escrito por um dos membros da comunidade *ND* que apresenta um conjunto de artistas ou obras que considera

³⁹ Captura de ecrã do dia 12 de Setembro de 2019.

⁴⁰ Retirado da secção “What Is Cyberpunk?”: <https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/> (a 12/09/2019)

enquadrados na música ciberpunk. Fornece ligações para o YouTube ou outra plataforma de reprodução musical onde possam ouvir os exemplos, e o seu autor apela aos utilizadores da página para que fomentem o debate em torno da música através da secção de comentários de cada artigo. As obras a serem criticadas podem ainda ser sugeridas por qualquer outro membro da comunidade *ND* através de um comentário.

“Cyberpunk Music Dossier” conta com quinze números publicados entre 2016 e 2018.⁴¹ O formato habitual é a discussão de obras consideradas ciberpunk, apresentadas brevemente em dois ou três parágrafos onde o crítico explica primeiro o artista, depois a obra na sua totalidade, e termina com uma análise mais profunda de uma ou duas das músicas que mais gosta. Dado que, ao contrário da outra rubrica, esta centra-se na discussão breve de um grande número de obras por publicação, encontramos, na sua totalidade, um *corpus* substancial, razão pela qual adoptei por realizar uma análise quantitativa. Abordam 93 artistas, 11 compilações de música, 4 álbuns designados como tributos, e a banda sonora de um videojogo ciberpunk. Nos tributos a *Alien*, *Blade Runner* e *Terminator Judgement Day*, encontramos de imediato uma relação evidente com audiovisuais narrativos ciberpunk, sendo obras que utilizam citações de música ou excertos de diálogo desses filmes. O outro tributo, *Amiga: A synthwave/cyberpunk tribute to the amiga years*, contém remixes de músicas de videojogos em estilo synthwave e ciberpunk, como o título aponta.

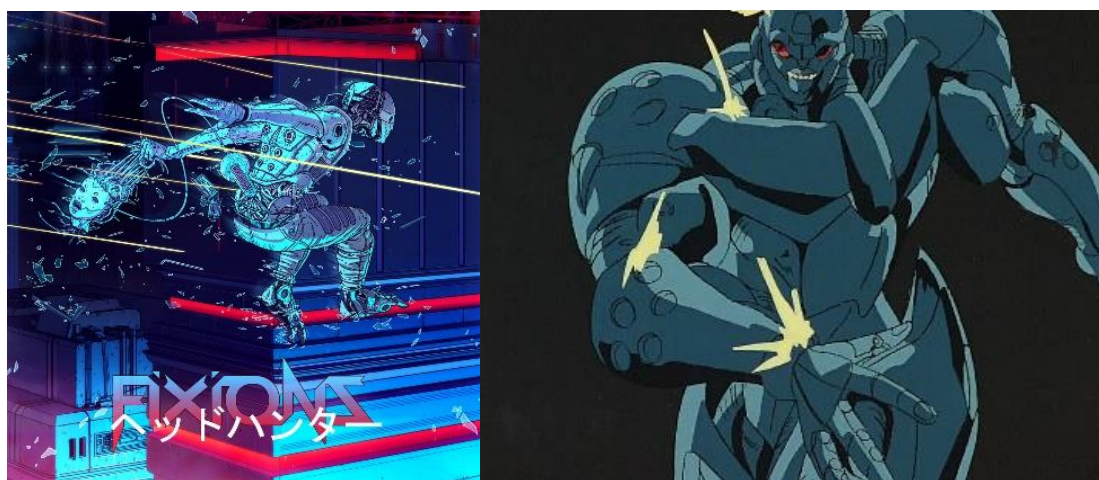
Outro dado a ter em consideração é que de entre os géneros musicais presentes, 58 das obras mencionadas são synthwave, seguido de 19 retrowave, 15 de vaporwave e 15 em género industrial. O predomínio do synthwave é mais evidente do que estes dados revelam, pois muitas das obras que os críticos identificam como retrowave são, na realidade, synthwave. Não considero que o retrowave seja um género musical, mas sim um rótulo culturalmente aplicado a diferentes géneros, entre eles o synthwave e o vaporwave, como discuto no capítulo três, por serem géneros que aderem a uma estética de pastiche. Observando o design gráfico que acompanha as obras desta rubrica, torna-se clara a associação que estas estabelecem com as representações de alta *techne* provenientes dos imaginários desenhados pelos audiovisuais narrativos ciberpunk. Estas são: a grelha que representa o ciberespaço virtual do filme *Tron*, um mosaico em perspectiva onde o ponto de fuga é central para denotar o infinito (figuras 8 e 9); ciborgues (figuras 10 e 11); e a hiper-

⁴¹ Uma investigação detalhada sobre este tema foi apresentada no *II NEMI Meeting: Periodical Press as a Source in Musicology*, organizado em Lisboa entre 16 e 18 de Maio de 2019, através da comunicação: ““Cyberpunk Music Dossier”: uma reflexão sobre a crítica musical na página de internet *Neon Dystopia*”.

realidade física onde a arquitetura e a paleta de cores remete para cidades como as dos filmes *Blade Runner*, *Akira* ou *Ghost in the Shell* (figuras 12, 13 e 14).



Figuras 8 e 9 – álbum *Ace of Space* de Wolf and Raven (à esquerda) com uma grelha do mesmo tipo que a realidade virtual do filme *Tron* (à direita)



Figuras 10 e 11 – álbum *Headhunter* do artista Fixions (à esquerda) com um ciborgue semelhante ao *boomer* de *Bubblegum Crisis*⁴² (à direita)

⁴² Série de animação de 1987-1991, realizada por Katsuhito Akiyama.



Figuras 12, 13 e 14 - álbum *Human X Machine* de Level -1 (à direita) semelhante à cidade *Neo Tokyo* (à direita e em cima) e à moto futurista (à direita em baixo) do filme de animação *Akira*⁴³.

Para além das alusões do design gráfico, no discurso dos críticos deste *site* é possível retirar conclusões a respeito do que a comunidade *ND* entende como música ciberpunk, e que estabelece também com base em alguns títulos das obras. O crítico Ryker, diz que a estética ciberpunk resulta da articulação entre música e sons de dispositivos electrónicos, como as frequências de rádio encontradas na música “Waiting” do artista Alonewolf (Ryker 2008a).⁴⁴ Considera também que a utilização de música pré-existente, desconsiderando uma política de direitos de autor, é uma atitude ciberpunk. O crítico escreve, a respeito da obra *Grapevine Tales* de Viktor Liseddi, enquadrada no género vaporwave: “Is it cyberpunk? It’s electronic, it’s creator-owned, it’s remixing elements of reality into fever dreams of artificial intelligence, and like too much art I get only the vaguest hints of what it’s trying to tell me” (Ryker 2017a). Na mesma crítica aponta ainda, fornecendo um juízo de valor, que o uso de citação por parte de outra obra permite esbater as fronteiras entre arte e entretenimento. Admitindo que o produto de origem seria apenas entretenimento, através da obra *Cartridge Music* do artista Let’s Fight, as obras musicais teriam adquirido o estatuto de arte aquando da sua transformação, na medida em que “*Cartridge Music* is closer to cyberpunk art than cyberpunk entertainment with its collection of sampled and reassembled introspections” (Ryker 2017a).

⁴³ Filme de animação de 1988, realizado por Katsuhiro Otomo.

⁴⁴ “Is it cyberpunk? Aesthetically I think it is. It’s a soft sound to listen to, replete with intercepted radio traffic.” (Ryker 2008a).

Os críticos musicais recorrem a metáforas e baseiam uma boa parte da sua análise nas interpretações dos títulos ou da imagem fornecida pela capa da obra, deixando muito claro que apenas apresentam uma interpretação passível de ser discutida dentro da comunidade ND. É o que acontece na crítica à música “Autovampir” que, apesar de ter um texto sem qualquer relação com o ciberpunk, o crítico interpreta-o através de um imaginário científico: “nailing the aesthetic with the sound of a synthetic vampire in a low-res digital cathedral with a polygon in place of a face” (Ryker 2017b). Ainda a este respeito, depois de se identificar que a música de Psychic Hotline é electrónica, e do crítico utilizar metáforas associadas ao imaginário nocturno, quotidiano e da simbiose entre homem e máquina, termina com uma nota que diz que os leitores são livres de interpretar como ciberpunk ou não (Ryker 2018b).⁴⁵

A rubrica “Soundtracks To A Dying World” é diferente porque cada publicação é centrada no *corpus* de um músico ou de uma banda. Podemos ler na primeira entrada, que o crítico Shadowlink acredita existir um consenso generalizado de que a música ciberpunk “makes you feel like you’re in a (retro-) futuristic nightclub or sounds like something you’d play while doxxing your enemies” (Shadowlink 2019a). Por um lado, é uma opinião baseada na crença que o imaginário do que é a estética ciberpunk conduz a uma interpretação émica da sua música. E, por outro, é muito reveladora da influência dos audiovisuais, pois acredito que esta descrição seja inspirada nas cenografias de audiovisuais com estética ciberpunk, pois nestes é recorrente a exposição de bares com decoração *vintage*, como acontece em *Blade Runner*. Mas o mais importante é que o crítico aborda esta questão para referir duas dimensões que considera, assim como eu, relevantes para pensar na música ciberpunk: os tipos de imaginários que evoca, e os seus principais instrumentos musicais. A respeito da primeira, Shadowlink destaca que existe, por um lado, o aspecto “placid, dream-poppy sounds” que são característicos de obras como a banda sonora de Vangelis para o filme *Blade Runner*, e “the industrial, noisy” de bandas como Grendel, ou do álbum *Year Zero* de Nine Inch Nails (*Ibidem*). Considero que o estilo da música ciberpunk é baseado em duas tendências de escrita que podem ser ilustradas pelas obras que o crítico aponta. Por essa razão, considero estes exemplos representativos da categoria de música “ciberpunk” – mas é uma questão que irei endereçar mais a fundo no capítulo 4.

⁴⁵ “Amidst the electronica there’s a core of longing; the kind felt at the end of an unsatisfactory night out, of a warm body shaking and sweating in an empty kitchenette with nothing but the traffic outsider for company. [...] Made with a synthesis of man machine, it’s still independent, and I’ll leave you to judge if it’s Cyberpunk or not” (Ryker 2018b).

Relativamente aos instrumentos musicais, a leitura do crítico resulta da mesma linha de pensamento dos teóricos Elias e Collins a respeito do tipo de engajamento que os músicos têm com os dispositivos. Refere que não basta o uso da electrónica para que a música seja ciberpunk, pois é necessário existir uma atitude niilista⁴⁶ (Shadowlink 2019a). Concorro parcialmente com esta afirmação, pois apesar da cultura ciberpunk estar apoiada numa visão pós-humanista que é niilista, é perigoso afirmar que uma música electrónica torna-se imediatamente ciberpunk quando existe essa posição ou propósito. Se o crítico faz sobressair a “força social” da música (DeNora 2003, 39) e ignora como as propriedades musicais podem, ou não, participar nesse processo de construção e transmissão de significado, acaba por cair no mesmo erro que aponta ser comum, e que já foi referido, de que se o âmbito é demasiado alargado a categoria de música “ciberpunk” abarca quase toda a música. A interpretação que o mesmo crítico faz dos instrumentos musicais, considerando duas correntes de músicos ciberpunks, é um pensamento que acredito ser estrutural. Propõe uma divisão entre os músicos que utilizam sintetizadores analógicos, e que se inscrevem nos géneros musicais retrowave inspirados na década de 1980, e os que considera terem um som mais “moderno” por utilizarem instrumentos digitais, onde destaca peças de Massive Attack, David Bowie, ou Depeche Mode – músicos presentes em audiovisuais narrativos ciberpunk. Regressarei a esta problemática muito importante no capítulo 2, quando observarmos a instrumentação e a estética musical das bandas sonoras dos audiovisuais narrativos ciberpunk, e vimos que as mesmas duas tendências são verificáveis.

Um género musical já mencionado, mas ainda não discutido, e que é descrito como ciberpunk em outra crítica é o chiptune, também conhecido como 8-bit (Shadowlink 2019b). Este tipo de música descreve, por um lado, música criada a partir de chips com geradores de som programáveis e, por outro, síntese sonora que simula esses timbres. Com o desenvolvimento das interfaces de videojogos e a inserção do MIDI na década de 1990 (Collins 2008, 63), a música de chip começa a desaparecer, ressurgindo em meados de 2000 como parte da denominada cultura retro (Reynolds 2011, xii). Para a comunidade *ND* o que aproxima o chiptune do ciberpunk não é a simulação, mas sim o que Collins designa da atitude de “cracker”, ou seja, quando um *hacker* dos videojogos reprograma o *hardware* para conseguir criar obras musicais (Collins 2013, 111) – e que é igualmente o pensamento de Elias quando descreve a figura ciberpunk do “rhacker” (1999, 274). Nesse sentido, e porque

⁴⁶ Niilismo é um pensamento filosófico que não se rege por valores ou convicções pré-definidas. Esta posição é visível pelas personagens principais das obras ciberpunk, que assumem uma posição de descrença face a todos os fundamentos estalecidos nessas narrativas.

estes músicos descontextualizam os propósitos das consolas de videojogos, esse acto é tido como um elemento de *DIY* e, no meu entendimento, uma posição de intervenção.

Mas o aspecto fundamental que Shadowlink destaca nesta crítica não é o chiptune: é a relação da música ciberpunk com a música de Vangelis para *Blade Runner*. Ao mencionar o trabalho do músico Disasterpeace, este é descrito como música ciberpunk porque “he sounds like Vangelis” (Shadowlink 2019b). Além de mencionar que o próprio artista admite existir essa influência, a explicação que o crítico oferece, e que é filosófica, é de que a obra de Vangelis poderá agora fazer parte da “consciência universal”. Esse *zeitgeist* é uma essência agora materializada na obra de Disasterpeace. O crítico questiona-se: “Did Vangelis’ style in the *Blade Runner* soundtrack disseminate into the minds of the musicians he influenced, swirling around in the zeitgeist until it somewhat remanifested itself as a spiritual successor in Disasterpeace’s music?” (*Ibidem*). Esta é uma visão que subscrevo na totalidade, não porque considere a existência de um *zeitgeist*, mas porque a minha tese é de que existe uma memória colectiva da categoria de música “ciberpunk”. Para esta contribuíram todos os tipos de discurso mencionados neste capítulo, e a banda sonora de audiovisuais como *Blade Runner*.

Como irei demonstrar ao longo dos restantes capítulos, para compreendermos o que é a música ciberpunk há que ter em consideração, não apenas os pontos de contacto entre os vários discursos que propõem leituras desta categoria, mas a forma como a banda sonora de *Blade Runner* foi produzida e revisitada, citada, aludida, e como as suas influências emergem explícita ou implicitamente nas obras de muitos produtos subsequentes a 1982, ano da sua criação.

Este capítulo demonstrou como os discursos sobre ciberpunk, e mais especificamente sobre a categoria de música “ciberpunk” podem ser contraditórios, mas mantêm três pontos de contacto importantes: consideram-na pós-modernista, principalmente pelo recurso à citação, ao esbatimento de fronteiras entre música e ruído, e à experimentação com os dispositivos tecnológicos de produção sonora.⁴⁷ Os seus criadores demonstram uma posição que é interpretada como interventiva e autónoma logo, em sintonia com os propósitos ideológicos da cultura punk; e existem interpretações baseadas nas representações de alta *techne* oriundas da produção de audiovisuais narrativos ciberpunk, como a associação do músico e o seu instrumento com o ciborgue, o uso de amostragem sonora ou outras técnicas

⁴⁷ É certo que os textos não mencionam explicitamente o pensamento pós-modernista, mas destacam três dimensões que se enquadram nessa perspectiva, e que irão ser apontadas de forma mas clara ao longo das análises audiovisuais do capítulo 2.

de recurso à música pré-existente como um acto de *hacking*, ou a própria utilização de electrónica como símbolo de figurações tecnológicas.

Na verdade, seria possível traçar algumas características comuns aos vários artistas mencionados, mas é um exercício que irei adiar, por agora, por diversas razões: em primeiro lugar, pertencem a géneros musicais distintos e não os quero, de maneira alguma, coordenar em torno de um rótulo. Depois, delinear as semelhanças não permite compreender em que é que estas são ciberpunk, onde se estabeleceram, e o percurso que percorreram até se instituírem como estereótipos dentro da cultura ciberpunk. Por isso, é um assunto a que regressarei no capítulo 4, quando for descrever o estilo musical ciberpunk.

Por agora, há que estar ciente que, se as interpretações do que é a categoria de música ciberpunk são baseadas em construções narrativas e imaginários audiovisuais, é fundamental analisar mais aprofundadamente os produtos culturais mais marcantes das indústrias culturais do cinema, televisão, videojogos e internet. É crucial, por um lado, compreender como musicalmente o ciberpunk é diferente de outras estéticas de ficção científica audiovisual. E, por outro, quais as associações de música-imagem que foram sendo sedimentadas no período entre 1982 e 2017. A lógica de produção destes audiovisuais narrativos ciberpunk permitiram aos produtores uma capitalização de referências musicais e, concomitantemente, aos fãs do ciberpunk, uma construção de literacia audiovisual: e são estes os principais temas desenvolvidos no capítulo dois.

2. Convenções audiovisuais na estética ciberpunk entre 1982 e 2017

A divergência de perspectivas, e a multiplicidade de significados atribuídos à expressão “música ciberpunk” encaminham-nos para a hipótese de estarmos perante, não apenas um tipo de música, mas vários. Face a esta heterogeneidade nota-se, no entanto, que há particularidades comuns. Existe uma associação evidente entre o imaginário ciberpunk e as culturas da música electrónica, rock e punk. Que esse vínculo é muitas vezes explorado pelos próprios músicos, de forma consciente, através de técnicas como a citação musical. O uso de sons de altura não definida, como o ruído ou efeitos sonoros reproduzidos por tecnologia electrónica, são materiais musicais que permitem aos ouvintes interpretar as obras através de tópicos provenientes das narrativas ciberpunk. E que o engajamento entre instrumentistas e instrumento musical, quando este último é electrónico, constrói um elo que diversos músicos, teóricos ou ouvintes declaram aparentar-se ao envolvimento entre o orgânico e o robótico nos ciborgues.

Muito embora sejam características musicais abrangentes e insuficientes para determinar claramente o que é o ciberpunk em música, forneceram vários pontos de partida que irão ser explorados neste capítulo. Aqui, faz-se uma análise de uma selecção de bandas sonoras criadas nos contextos das indústrias do cinema, televisão, videojogos e internet, no período histórico entre 1982 a 2017. A amostra consiste em 31 filmes, 8 séries de televisão e 16 videojogos, sendo que uma grande maioria destes produtos são consumidos em formatos digitais através da internet. Tem-se como objectivo determinar quais as convenções audiovisuais passíveis de se extrair da amostra, representações que, como iremos ver de seguida, são centradas em tópicos de cibernética.

A estrutura deste capítulo está dividida em três partes. Primeiro contextualizo a produção de bandas sonoras para o cinema de ficção científica, incidindo nas duas principais estéticas musicais – uma relacionada com a composição para instrumentos de orquestra, e outra para sintetizadores – de forma a demonstrar como o estilo musical ciberpunk parte destas, e em que aspectos diverge. De seguida, através de uma análise audiovisual do filme *Blade Runner*, procuro reflectir sobre as principais representações audiovisuais. Posto isto, o restante capítulo cobre o período histórico de 1982 a 2017, discutindo várias obras que exploram, desenvolvem, contradizem ou reiteram a linguagem audiovisual existente em *Blade Runner*, considerando que esta marca a expansão de um estilo musical ciberpunk. Isto é feito tendo em consideração que é necessário correlacionar com os resultados que já se

possui, e que mencionei no início deste capítulo, para verificar se as relações entre música e significado efectivamente partem, ou foram influenciadas por estes produtos.

O método para encontrar as convenções audiovisuais resulta de uma centralização da discussão em características de instrumentação, estilo de composição musical e relação semiótica entre o som, imagem e significado. Para isso, elaboro uma análise de *corpus* alargada que incide nos fragmentos mais representativos de cada obra, seleccionando os que possuem a linguagem mais consistente e coerente com o que procuro encontrar (Aumont e Marrie 2004, 101). O que investigo são os códigos transmídia, ou melhor, as propriedades musicais que são comuns a diferentes formatos audiovisuais, mas que coincidem com o que autores apelidam de código cinemático (*cf.* Gorbman 1987), que é uma perspectiva que considera como a música está relacionada com o que está representado na diegese (Gorbman 1987, 79). Este vínculo elabora-se por um processo de “synchresis” onde eventos sonoros, visuais e narrativos ocorrem ao mesmo tempo, e se estabelece uma ligação espontânea. Isso é útil tanto para obras cinematográficas (Chion 1994 [1990], XVIII-XIX) como interactivas⁴⁸ (Collins 2013, 26). Mesmo nos videojogos, o que para mim continua a ser mais relevante constatar é o processo de comunicação de significado da música ao jogador (Collins 2008, 133),⁴⁹ e menos as transformações que ocorrem na música por acção do mesmo (Summers 2008; Collins 2013).

Os desenvolvimentos das convenções audiovisuais determinaram a divisão do período histórico. Entre 1982 e 1993 foram edificados os principais símbolos audiovisuais ciberpunk, de 1994 a 2009 estes foram sedimentados e acompanhados por uma influência significativa da estética de electrónica de dança e minimalismo e, por último, de 2010 a 2017 existe uma reinvenção da escrita composicional mais comum no primeiro período, e que se traduziu através de ferramentas de pastiche. Segundo a teoria das formações culturais de Raymond Williams (1978), poderíamos afirmar que estes três períodos cronológicos dizem respeito às fases emergente, dominante e residual, do estilo musical ciberpunk nos audiovisuais.

⁴⁸ A aceção de interactividade adoptada neste estudo parte da perspectiva de Collins que considera que o som, nos videojogos, é “method, material, and mediator of experience” (2013, 13). O que a autora pretende demonstrar com esta afirmação, é que a música faz parte de uma experiência afectiva que colabora na imersão, que a forma como a música é apresentada ao jogador interfere na sua forma de jogar porque fornece pistas a respeito do que deve fazer, e que o som vai-se modificando e adaptando às mensagens que o jogador insere no sistema enquanto joga.

⁴⁹ Por essa razão, apesar do campo emergente de estudos de música em videojogos e dos diversos estudos que se poderia utilizar, mantenho-me alinhado às obras de Summers e Collins por serem autores que fornecem as ferramentas necessárias para a análise do significado musical em videojogos.

Para a elaboração deste capítulo foi realizado um mapeamento (anexo 1) que representa uma lista exaustiva do repertório que os utilizadores de internet, e não só, consomem como ciberpunk, não tendo a pretensão de representar a totalidade de audiovisuais narrativos existentes no período visado.⁵⁰ O meu objectivo neste capítulo não é garantir que todos os audiovisuais narrativos ciberpunk que considero de maior destaque nesta lista recebem o mesmo grau de atenção, mas partir de uma amostra representativa.⁵¹ Por isso, analisei com maior detalhe peças concretas de casos populares ao nível da esfera pública,⁵² pois julgo ter sido graças à visibilidade destas obras, e à forma como capitalizaram referências ao longo do tempo, que a categoria de música “ciberpunk” se foi estabelecendo. Em anexo o leitor encontra ainda dois auxiliares deste capítulo, uma lista com uma sinopse de cada audiovisual da amostra (anexo 2), e um glossário que explica os conceitos de pós-produção abordados ao longo do capítulo (anexo 4).

2.1. Música na ficção científica audiovisual até 1982: breves considerações estilísticas

A categoria de música “ciberpunk” faz parte de um processo de mediação onde coabitam conteúdos musicais, indivíduos e significados. No acto de engajamento musical, a experiência que o ouvinte possui de um determinado repertório ou tradição musical conduz o processo de construção de significados (Burkholder 2006, 100). Um dos factores determinantes para que isso ocorra, é a instauração de uma literacia audiovisual por via da exposição a audiovisuais narrativos ciberpunk. Este é um processo de educação musical que é informal, cultural e temporal. É crucial compreender que, apesar destas construções sociais serem marcadores sonoros da estética ciberpunk, estão enquadrados, ou surgem como contraponto ou desenvolvimento de várias normas oriundas da produção de música na ficção científica do cinema até 1982.

⁵⁰ Recolhidos a partir das bases de dados das páginas *Neon Dystopia*, *Wikipedia* e *Imdb*. Segundo um *site* dedicado ao cálculo de tráfego digital, estes dois últimos encontram-se, de uma lista de 500 páginas a nível global, nos lugares 5º e 24º, o demonstra que são locais de grande acesso na internet, por isso relevantes para compreender a circulação do ciberpunk a nível social (pesquisa realizada em 03-2019, Alexa 2019).

⁵¹ A lista de obras da amostra pode ser consultada na bibliografia com a designação “Media ciberpunk: referidos e analisados” e encontra-se por ordem cronológica.

⁵² Para isso foi tido em conta o sucesso comercial das obras, a menção recorrente destas no discurso de imprensa digital e em artigos de internet subordinados ao tema “top cyberpunk” (recolhidas a 9/12/2018: Domonic 2010; Farrugia 2016; Brown 2016; Anime333 2016; Wojnar 2016; Perno 2017; Gates 2017; AdequatelyPrepared 2017; Kolafa 2017; @vinerz 2017; Boekhoudt 2017; Madsen 2017; Rosso 2017; Gordon 2018; Matthew 2018; Gkenney2014 2018; Carnevale 2018; Dillon 2018; Kelly 2018; u/annanen 2018; Kearney 2018; Gwaltney 2018; WatchMojo.com 2018; Thompson 2019; L 2019).

Considero a ficção científica como um género onde a ciência enquanto pensamento ou ferramenta técnica possui um papel determinante, podendo a acção estar situada no passado, presente ou futuro. As ideias centrais são os impactos e consequências que esta tem na sociedade, resultando em temas como as viagens espaciais ou temporais, universos paralelos, vida extraterrestre ou mudanças climáticas e totalitarismos. Estes dois últimos serão fundamentais para o ciberpunk, visto ser um género que explora problemáticas sociais, ainda que o faça muitas vezes pela via niilista. As representações tecnológicas são, na ficção científica, realizadas por efeitos especiais, onde as técnicas mais comuns são a animatrónica⁵³ e as imagens geradas por computador.⁵⁴ É possível encontrar inspirações temáticas e musicais até, pelo menos, na ópera do século XIX.⁵⁵ Mas nesta secção quero focar-me em algumas obras cinematográficas de ficção científica, pois considero que forneceram as influências estéticas mais marcantes e visíveis na cultura audiovisual ciberpunk.

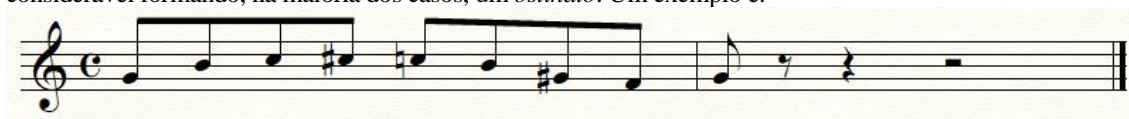
Na primeira metade do século XX, obras como *L'uomo meccanico* (1921, André Deed), *Metropolis* (1927, Fritz Lang) ou *The Day the Earth Stood Still* (1951, Robert Wise), estão maioritariamente enquadradas na tradição da orquestra sinfónica clássica-romântica, não obstante, participaram na construção de ideais sonoros do robot. No caso da banda sonora de Gottfried Huppertz para *Metropolis*, encontramos uma escrita musical para o robot que inspirou vários compositores do ciberpunk. Refiro-me ao uso de pequenos fragmentos melódicos, movimentos intervalares ascendentes e descendentes de forma alternada e sistemática, e intervalos curtos: tudo executado repetidamente e sem transformações. Estas melodias em movimento sinusoidal⁵⁶ sugerem automatismo, assim como a rigidez e firmeza do gesto robótico, e na obstinação da música está conotado o que virá a ser o carácter cibernético (recordo que a cibernética, enquanto disciplina, só surge em 1942). O outro aspecto relevante, é o uso de instrumentos electrónicos, como o teremim, pois acabarão sendo

⁵³ Técnica de simular, mediante mecanismos robóticos ou electrónicos, os mais variados tipos de seres vivos (reais ou ficcionais).

⁵⁴ Utilização de aplicações informáticas para a criação de imagens artificiais.

⁵⁵ Por exemplo na ária “Les oiseaux dans la charmille”, inserida no acto 1 da ópera *Les contes d'Hoffmann* (1881) de Jacques Offenbach, a escrita musical que representa a boneca é muito semelhante ao mecanicismo e circularidade presente nas representações musicais de ciborgues exploradas mais adiante.

⁵⁶ Daqui em diante refiro como melodia em movimento sinusoidal aquela cuja progressão resulta de uma sequência curta de notas com intervalos ascendentes e descendentes, e que são repetidas ao longo de um tempo considerável formando, na maioria dos casos, um *ostinato*. Um exemplo é:



Estas são as notas da melodia principal do tema do filme *I, Robot*.

significantes do tópico “extraterrestre”, em grande medida devido a filmes como *The Day the Earth Stood Still*.

A obra *Forbidden Planet* (1956, Fred M. Wilcox), com música de Louis e Bebe Barron é o antecedente mais próximo do ciberpunk. Descrita nos créditos do filme como tonalidades electrónicas, é considerada a primeira banda sonora integralmente produzida por meios electrónicos (Braham 2009, 248). Pode ler-se nas notas que acompanham a banda sonora vendida em formato de cassete, que os circuitos electrónicos que os compositores construíram são descritos como cibernéticos, e pretendem, nas palavras dos próprios, ser “remarkably similar to the way that lower life-forms function psychologically. There is a comprehensive mathematical science explaining it, called ‘Cybernetics’”.⁵⁷ Ou seja, neste filme, os instrumentos electrónicos não têm apenas a função de representar os dispositivos tecnológicos presentes na imagem, mas igualmente o propósito conceptual de fornecer um paralelo entre estes e a vida, neste caso de parasitas – sendo, portanto, o primeiro registo, que conheça, de uma tentativa de colocar em música uma ideia de cibernética.

Para o musicólogo Jeremy Barham, esta banda sonora iniciou um clichê que estabelece uma associação entre a estética musical electrónica e o tópico do “futuro” (Barham 2009, 249). Mas este, continua o mesmo investigador, contrapõe-se a uma estética de raízes românticas, executada por instrumentos de orquestra, e que, tendo um propósito mais sentimental, tornam-se significantes de valores humanos no contexto da ficção científica (*Idem*, 249, 259). Esta afirmação merece uma análise profunda. É certo que existe um estereótipo do futuro e da ciência que se relaciona com a música electrónica, e até certo ponto também com um uso recorrente de sons dissonantes⁵⁸ (Rodman 2011, 49), sendo estes, aliás, os elos que o ciberpunk audiovisual mais absorveu das obras de ficção científica deste período. A música do casal Barron representa, de facto, a cidade futurista através da electrónica (Brown 1994, 183), mas aqui, assim como na maioria da ficção científica não ciberpunk, está ligada a um modelo particular em que o futurismo expresso na música, se relaciona com o “alienígena” e o “extraterrestre”, e não com a “cibernética” e o “ciborgue”,

⁵⁷ Informação retirada de uma digitalização das notas do lançamento da cassete, disponíveis na página: <http://www.45worlds.com/tape/media/pr5001> (consultado a 20/09/2019)

⁵⁸ O uso da dissonância nas obras audiovisuais ciberpunk é sentido particularmente nas que se afiliam a uma estética de horror – a este respeito, veja-se, por exemplo, *Videodrome* (1983, real. Cronenberg), *Aliens* (1986), *Hardware* (1990, real. Stanley), *Wicked City* (1992, real. Mak), *Dark City* (1998, real. Proyas), *Eden Log* (2007, real. Vestiel e Bordage), *Beyond the Black Rainbow* (2010, real. Cosmatos) ou *Observer* (2017, real. Wojciech Piejko). Esta confluência entre o uso da dissonância e os tópicos do horror não são explorados por esta dissertação, porque não se considera uma particularidade que se veja reflectida no estilo ciberpunk. Mas é tida em consideração na discussão sobre a distorção sonora, que é uma sonoridade dissonante, como irá ser demonstrado mais adiante.

que são igualmente tópicos futuristas. É certo que existe a figura do robot nestas produções, mas esta é, em grande medida, uma ferramenta controlada por forças alheias, e são esses não-humanos que a música electrónica procura representar – daí que o elo seja entre o som sintetizado e o mundo alienígena, como Demers salienta (2010, 48). Por essa razão, as duas estéticas que Barham descreve, dividem os dois mundos, o humano e o outro, estando neste segundo consubstanciada a noção de ciência pois é um mistério que transcende o homem, ao contrário do ciberpunk onde homem e ciência, natureza e cultura, sociedade e cibernética são termos que se confundem.

Outros autores consideram que o emprego de uma escrita composicional de estilo romântico tem tido uma função de reconhecimento, pois as audiências de uma narrativa futurista e interplanetária necessitam de alguma “estabilidade” e contexto (Deleon 2009, 10). Afecto a esta lógica, podemos considerar que, quando no cinema de ficção científica é utilizado o rock, tem igualmente a função de fornecer contexto. Segundo Miller e Ripper, o rock tem sido um agente de mudança social, e é com base nesse potencial político que as produções de ficção científica o aplicam, não como uma representação do som do futuro, mas do processo até esse momento histórico (Miller e Ripper 2009, 119). Contudo, considero que o uso do rock na ficção científica desses filmes tem também a ver com o facto de ser uma música que permeava o quotidiano das audiências, logo, era um género que estas consumiam com regularidade. Por outro lado, como já foi parcialmente discutido no capítulo anterior, alguns artistas de rock absorveram inspirações dos audiovisuais ciberpunk, o que demonstra uma circulação mútua de influências. Acresce ainda, como Dave Allen reconhece, que mais do que os títulos ou letras das canções de rock que remetiam directamente a imaginários de viagens no espaço, extraterrestres ou robots, o que mais interessava os artistas eram as possibilidades sonoras da tecnologia electrónica (2009, 234), e é aí que surge o interesse, no contexto do rock, pelo sintetizador.

Na década de 1980, a tecnologia de instrumentos electrónicos desenvolveu-se rapidamente, levando a uma diminuição considerável no seu preço. Até esse momento quase integralmente analógicos, é com a introdução de sintetizadores polifónicos como Prophet-5 ou Jupiter 8, e as técnicas de síntese sonora providenciados por novos modelos do Yamaha, como o DX-7, que os sintetizadores se tornam muito mais relevantes para o panorama das indústrias musicais (Laudadio 2009, 126-127). Explica o musicólogo Theo Cateforis que nesta década, que fora o auge do género musical new wave, o sintetizador era o instrumento que melhor simboliza a sua identidade (Cateforis 2014, 151). Irei regressar ao new wave no próximo capítulo, mas importa agora salientar que, no seio deste género, o sintetizador era

considerado a tecnologia musical do “futuro moderno”. E defendo que o dispositivo marca de forma decisiva a diferença, pelo menos nos primeiros anos, entre a estética sonora do ciberpunk audiovisual, e a ficção científica vigente. A título de exemplo, certos sintetizadores tornaram-se marcadores de filmes ciberpunk, como o Yamaha CS80 em *Blade Runner*⁵⁹, o Moog no *Tron*⁶⁰ ou o Prophet-10 de *The Terminator*⁶¹.

Existem diferenças entre a estética musical dos audiovisuais ciberpunk e a que existia na ficção científica em geral. D’escriván designa três estilos de composição musical electrónica para cinema: estilo natural, de síntese e de som organizado (2007, 143). O primeiro é de pouca relevância, pois trata-se de um pensamento teórico que considera toda a música gravada, produzida e editada em cinema, logo, é uma ideia de electrónica enquanto formato. É na identificação dos outros estilos que reside a maior força dessa sua proposta. Síntese é uma transposição de características estéticas da música clássica-romântica para os instrumentos electrónicos, e o som organizado, conceito que adopta de Edgard Varèse, indica uma música estruturada em torno dos objectos sonoros e o seu desenvolvimento, sem exigir um ênfase melódico ou harmónico. E é da combinação entre esses dois estilos que a música ciberpunk audiovisual surge.

2.2. Vangelis e o filme *Blade Runner*: uma análise audiovisual

Em *Blade Runner* a música de Vangelis não apresenta uma separação clara entre uma estética clássica-romântica e uma electrónica, ou seja, entre a síntese e o som organizado, pois os sintetizadores exploram e combinam ambas. A escrita composicional, na sua generalidade, é composta por diversas técnicas do minimalismo: repetições, transformação gradual da música através de uma progressão harmónica lenta, fragmentação de frases musicais, processos de adição e subtracção de material musical, ou *drones* e outros tipos de pedais. Estes procedimentos irão ficar conotados, no contexto ciberpunk, com uma profusão de representações de cibernética. No fundo, é uma banda sonora que cria um pastiche de linguagem lírica e melódica, minimalismo, grandiosidade orquestral, coral, jazz, blues, música electrónica de dança e paisagens sonoras características da música ambiente,⁶² e é um

⁵⁹ 1982, realizado por Ridley Scott.

⁶⁰ 1982, realizado por Steve Lisberger.

⁶¹ 1984, realizado por James Cameron.

⁶² Tipo de música onde se explora o timbre e não existe uma demarcação clara da estrutura ou ritmo. Utilizam-se *drones*, notas sustentadas, o ritmo é irregular e a música tem uma qualidade estática devido à ausência de progressão harmónica.

ecletismo que serve como mecanismo de intertextualidade que comporta significados contextuais que podem ser identificados pelo ouvinte. Antes de discutir mais aprofundadamente como estas características podem ser ciberpunk para determinadas comunidades, há que destacar as principais representações audiovisuais iniciadas nesta obra, para que, depois de compreendermos a dialética destas com outros audiovisuais importantes para o género, sermos capazes de reflectir sobre o conjunto de propriedades que considero comuns à estética musical ciberpunk.

Blade Runner tem como espaço diegético a cidade de Los Angeles no ano de 2019. O argumento segue o detective Rick Deckard, ex-*blade runner*, que é convocado a exercer novamente esse seu cargo de polícia responsável por detectar e eliminar clones dos humanos. Estes últimos, denominados na narrativa como *replicants*, são seres criados pela corporação Tyrell para serem escravos. Com a fuga de quatro *replicants* de uma das colónias extraterrestres para a Terra, Deckard terá que investigar a sua localização. O propósito do antagonista e líder deste grupo, Roy Batty, é procurar Tyrell para que este prolongue a sua vida, pois um *replicant* não vive mais do que 4 anos. Com o desenvolver dos acontecimentos, Deckard começa a ter compaixão pelos *replicants*, aquando do seu encontro com a *replicant* Rachel, e Batty, depois de dialogar e assassinar Tyrell, descobre que o seu curto tempo de vida não pode ser revertido. No clímax, Batty e Deckard confrontam-se, mas Batty revela-se superior fisicamente, pois fora construído para ser mais humano do que humano, como Tyrell lhe confia. Na cena final o *replicant* resigna-se à sua condição, salva Deckard de cair de um prédio, e morre de joelhos e sorrindo, provando que as diferenças entre humano e *replicant* não se resumem a uma condição biológica, nem a um estereótipo social.

Em termos das características gerais da banda sonora de Vangelis, a instrumentação é composta por sintetizadores analógicos, digitais e eletroacústicos, máquinas de ritmos analógicas, e gravações de percussão acústica como gongos e sinos, sempre processados electrónicamente. De entre os sintetizadores, destaca-se a melodia com recurso ao modulador de anel que permite o *pitch bend* característico do Yamaha CS80, e que se tornou um marcador do som de *Blade Runner*,⁶³ e as suas passagens melódicas fragmentadas por mordentes, executadas em músicas como “Love theme”. Há que referir a simulação de cordas friccionadas feita no Roland VP-330 VocoderPlus; os *drones* e frequências graves,

⁶³ Os sons pré-definidos são “Brass 1” e “Brass 2” em simultâneo, com efeitos de: ligeira desafinação; um pequeno vibrato num oscilador de frequência baixa que torna o som mais cheio; o ataque e queda do tempo são baixos, o que significa que as notas são impulsionadas e demoram alguns microssegundos a alcançar o pico máximo do timbre e intensidade.

determinantes para os ambientes mais tensos, criados em Sequential Circuits Prophet 10; e os padrões rítmicos em Yamaha GS-1. O trabalho de composição foi feito por camadas, realizado em sintetizadores e sequenciadores Roland, onde o compositor colocou a melodia base e depois acrescentou, editou, transpôs e aplicou filtros às várias linhas musicais (Sammon 2017, 325). O efeito de reverberação de toda a banda sonora, e que se estende aos efeitos sonoros e ao diálogo, razão pela qual o limite entre som diegético e não diegético é muito ténue, foi processado digitalmente através do Lexicon 224. Destaca-se ainda o recurso a uma gravação da English Chamber Choir, a voz de Demis Russos numa letra e estilo vocal que simula cânticos árabes, a de Don Percival para uma música de jazz, e a interpretação de saxofone do músico Dick Morrissey.

Na minha pesquisa bibliográfica deparei-me apenas com duas reflexões académicas sistemáticas à música de Vangelis. Não obstante as suas perspectivas não musicológicas, Matthias Konzett, investigador em estudos fílmicos, e os compositores Hannan e Carey, fornecem estudos que apontam aspectos pertinentes. Mas considero que são análises que não contemplam todas as dimensões que considero relevantes, nem discussões que têm em conta o panorama estético da música ciberpunk, pelo que irei fornecer a minha própria análise audiovisual,⁶⁴ contrapondo com as interpretações que estes teóricos fornecem.

Na narrativa de *Blade Runner*, existem reproduções de música em espaços urbanos. As que são estilisticamente estereótipos culturais arábicos ou do Este asiático, a saber, compostas como pastiches de música considerada socialmente como proveniente dessas localizações geográficas, são consideradas por Hannan e Carey como símbolos do racial, do outro e da discriminação no filme (2004, 153). Os autores interpretam essa função da música, baseando o argumento no facto das cenas que se ouvem estarem habitadas por mercadores pobres oriundos dessas zonas, mas considero que é uma ferramenta artística que os produtores encontraram para demonstrar a multiculturalidade da cidade. Esta é a mesma função da canção de jazz ao piano “One more kiss, dear”, que é igualmente ouvida nas ruas escuras da cidade, e que reflecte a estética *noir* da cenografia.⁶⁵ Por ser uma composição, arranjo e

⁶⁴ Uma análise detalhada desta obra pode ser consultada no meu artigo, a ser brevemente publicado, de título “As convenções audiovisuais da cidade do futuro e ciborgue: o legado de *Blade Runner* para a categoria musical ciberpunk.” In *Música, Comunicação e Discursos*, editado por Mário Vieira de Carvalho, Paula Gomes-Ribeiro, Paulo Ferreira de Castro e André Malhado. Lisboa: Húmus/CESEM. (no prelo).

⁶⁵ O cinema *noir* em que o cineasta se baseou sente-se no seu uso de contrastes de luzes em *chiaroscuro*, na cidade suja, na chuva constante, o fumo que envolve todos os espaços e que provém de veículos e pessoas que fumam, e nos estereótipos de duas das personagens principais – o detective deslocado da sociedade (Deckard), e a sexualizada e objectificada *femme fatale* (Rachel).

gravação em pastiche do estilo crooner⁶⁶ de finais da década de 1930 e inícios de 1940, Hannan e Carey consideram que é uma demonstração de nostalgia pelo passado (*Idem*, 154). Considerando que é uma homenagem às produções de Hollywood situadas nesse mesmo momento histórico dos crooner, é uma leitura que subscrevo.

Na cena em que Rachel toca ao piano uma música que se trata de um pastiche de Chopin, particularmente dos seus nocturnos, esta personagem questiona-se se as lembranças que tem das suas aulas de música serão de uma experiência vivida, ou um implante de memória. Por essa razão, e porque é um piano electrónico com notas ligeiramente desafinadas e com reverberação – como se estivessem a ser tocadas à distância –, considero que é um reflexo da sua memória distante, e não um símbolo do passado musical distante como Hannan e Carey referem (2004, 154).

Sobre a música que é reproduzida externamente à diegese, as que merecem uma análise mais aprofundada são as representativas da cidade de Los Angeles,⁶⁷ e do *replicant* Roy Batty,⁶⁸ pois irão potenciar a construção de duas convenções audiovisuais. O tema principal intitulado “Main Titles”, e que associa à cidade, é a música que inicia o filme. A secção introdutória apresenta os créditos e um texto que contextualiza a história em fundo preto, e aqui ouvem-se, por várias vezes, ondas de choque electrónicas que simulam os trovões da noite com que irá começar o filme. Apresenta-se pela primeira vez a melodia do Yamaha CS80 em som muito agudo, tipo flauta, acompanhada depois por uma massa sonora electrónica, combinando sons de teor aleatório com outros de movimento semelhante a uma sirene. Com o surgimento de um arpejo sintetizado de timbre metálico e movimento ascendente, o preto do ecrã desvanece e revela o primeiro plano aéreo da cidade de Los Angeles, centrado nas estruturas industriais e chaminés onde se vêem e ouvem explosões de fogo. Este plano é emparelhado com breves segundos do edifício piramidal da *Tyrell Corporation*, e um *close-up* de um olho⁶⁹ onde se veem reflectidas as luzes da cidade. Aqui a música introduz uma secção de cordas friccionadas em Roland VP-330 de notas sustentadas, gongos, e a melodia do CS80 repete, agora num timbre mais cheio e expressivo onde simula sopros de metal.

⁶⁶ Nome atribuído aos cantores americanos masculinos de jazz que eram acompanhados por uma big band ou piano.

⁶⁷ Introdução do filme pode ser visualizada no *link*:

https://www.youtube.com/watch?v=-fu7jN2_2pE (consultado a 20/09/2019)

⁶⁸ Cena em que Batty assassina Tyrell pode ser visualizada no *link*:

<https://www.youtube.com/watch?v=t5Oqf4NfAIk&t=> (consultado a 20/09/2019)

⁶⁹ Na narrativa o olho é muito importante pois representa o limite entre a natureza humana e o artificial, visto só ser possível detectar um *replicant* a partir de um teste aplicado à retina.

A interpretação que Hannan e Carey propõem, é que esta música monumentaliza a paisagem e, em particular, a arquitectura (*Idem*, 155). Para mim, mais importante do que o impacto dramático desta música, são as atribuições de significado aos diferentes timbres. Como referi na parte anterior deste capítulo, na ficção científica o uso da orquestra está conotado, na maioria das vezes, com um símbolo de “humanidade”, por contraposição à electrónica e o tópico da “máquina”. Mas neste caso, existe um hibridismo sonoro devido à simulação de instrumentos de orquestra por parte dos sintetizadores e, neste aspecto, a minha abordagem é coincidente com a de Konzett que os chama de timbres “quasi-natural” (2009, 109). O investigador interpreta-os como coincidentes, e na sua leitura, paralelos aos tópicos do “humano” e “*replicant*”. É algo que subscrevo, acrescentando que, como ficará claro ao longo deste capítulo, são atribuições de significado igualmente válidas para convenções de cidades, onde o acústico representa a sociedade, e a electrónica a tecnologia abundante; assim como os ciborgues que, pela mesma lógica, o acústico representa o lado humano e a electrónica a máquina.

Na interpretação de Hannan e Carey, e que considero muito pertinente, os sinos possuem uma dimensão religiosa (*Ibidem*, 156). Por um lado, é porque se associam à luz. Em vários momentos de salas interiores podemos ouvi-los quando existe um efeito de *chiaroscuro* com luz intensa e de ângulo oblíquo, vinda do exterior e a iluminar parcialmente o espaço. Mas o sino atribui ainda uma dimensão sacra ao *replicant* Batty pois no clímax, quando este surge no topo de um prédio, em contraluz e com uma pomba branca nas mãos, ouve-se ao longe o som de sinos que, a ser diegético, é proveniente de uma igreja nas proximidades.⁷⁰

Outra cena muito importante é quando Batty assassina Dr. Tyrell por este não lhe estender o tempo de vida. A música é composta por uma única secção que funciona em arco, com o clímax de densidade sonora no centro relativamente sincronizado com o momento em que Tyrell morre. Esta não termina com uma cadência, mas sim numa redução de intensidade por meio de uma técnica de *fade out*. Funciona por uma sobreposição de camadas onde o coro tem destaque, e é acompanhado por sintetizadores, ocasionais rufos ou notas dos gongos (no próximo capítulo refiro como a escrita desta percussão revela uma forma de citação musical). Todos os instrumentos fazem variações de uma melodia dividida maioritariamente por dois fragmentos de graus conjuntos com alguns cromatismos: fá[#]-sol-lá-lá[#] e mi-mib-ré-

⁷⁰ Na minha leitura, esta cena revela um espectro muito mais profundo de religiosidade que está associada à ideia de trindade, e que é, efectivamente, reforçado pela presença dos sinos: luz oblíqua (pai), Batty em contraluz e com a câmara a observar debaixo (filho prestes a ascender) e a pomba (espírito santo).

dó (excerto 1). Existem notas que sofrem aumentação, outras são repetidas ou então ornamentadas cromaticamente. Há que destacar que o coro é masculino, está dividido entre tenores e baixos, e é na linha dos tenores que a melodia se desenvolve de forma clara pois nos baixos as notas são sustentadas e de intensidade reduzida. Segundo a leitura dos mesmos analistas, o coro é uma reminiscência dos filmes bíblicos de 1950 e 1960. Assim, atribuem à música um símbolo religioso que é enfatizado pelo uso do trítone descendente em que se baseia esta música (*Idem*, 159). Contudo, a minha interpretação considera outros factores. As técnicas de sobreposição de camadas, a progressão por graus conjuntos ou cromáticos e a percepção do movimento obstinado e tempo estagnado, serão figurações fundamentais para as representações de ciborgues em audiovisuais subsequentes. Estas enfatizam uma sensação de ritmo constante e obstinado a que atribuo um significante de máquina, e o uso do coro, assim como a textura em arco, são indicadores de uma pós-humanidade que atende à procura que o ciborgue faz de um plano transcendente, mas que não a alcança.

Por fim, há que salientar a música dos créditos finais, “End Titles”. Começa com a nota dó em Yamaha CS80, ascendendo na sua intensidade, mas em *pitch bend* descendente, combinada com vários sinos electrónicos de teor aleatório. Este material musical é subitamente interrompido pelo *ostinato* de graus conjuntos dó-dó-ré-mib, e que é a base de toda a música. A pulsação é marcada por uma unidade rítmica no Yamaha GS-1 que preenche os tempos fortes do compasso quaternário, e uma melodia que se desenvolve dentro de uma oitava e através de quatro fragmentos movidos por intervalos entre a segunda menor e a terceira menor. Esta repetição de material musical e ênfase no ritmo, são técnicas de escrita musical que os autores associam à cultura de dança. Por essa razão, e porque isso confere uma discrepância com a restante banda sonora mais estática e de texturas atmosféricas, consideram não existir nenhuma relação com o filme, mas sim uma composição livre da parte de Vangelis (*Idem*, 159-160). Mesmo não tendo uma relação estética imediata com o filme, é fundamental ter em mente que vários géneros de música electrónica de dança vão ser muito utilizados nos audiovisuais narrativos ciberpunk, e que isso vai ser muito importante para a estética musical ciberpunk.

O que quero destacar com esta análise é, em primeira instância, que Vangelis aproveita a capacidade de um sintetizador criar um som híbrido para desfazer as fronteiras entre o timbre acústico e o electrónico. Coloca a electrónica em evidência pois esta é em alguns momentos música, noutros efeito sonoro, e tudo isto permite vários níveis de representação da tecnologia cibernética que está no ecrã. Depois, a escrita que adere aos fragmentos, repetições e intervalos curtos irá começar a estar conotada com a noção de

automatismo. A religiosidade de instrumentos como os sinos ou o coro permitem imbuir a tecnologia de uma espiritualidade, a ideia de pastiche confere um símbolo de passado, e a reverberação uma espacialidade que será transposta para contextos de ciberespaço. Sem esquecer que a música electrónica de dança, numa fase posterior, constituir-se-á como um ponto central da estética musical ciberpunk.

2.3. Os símbolos audiovisuais do ciberpunk

We classify sounds in relation to what we see in the image, and this classification is constantly subject to revision, depending on changes in what we see. Thus we can define most cinema as "a place of image's, plus sounds," with sound being "that which seeks its place." (Chion 1994 [1990], 68)

2.3.1. 1982-1993: música analógica, rock e a formação do ciberpunk audiovisual

O ano de 1982 é marcado, não apenas pelo lançamento de *Blade Runner*, mas também o filme *Tron*. Com música de Wendy Carlos, conta com a participação da London Philharmonic Orchestra, e passagens no sintetizador analógico modular Moog, e no digital Crumar GDS, interpretados pela própria compositora (Carlos 2008).⁷¹ Observando várias cenas compreendemos que esta composição híbrida é relevante pois permite uma representação clara das duas realidades da diegese, a física e a virtual, ainda que a linguagem tonal e romântica seja idêntica, independentemente dos dispositivos. Na primeira cena dentro da realidade virtual não existe música, apenas efeitos sonoros electrónicos das várias máquinas e os passos das personagens são filtrados para ficarem com um som eléctrico e distorcido. Na cena seguinte, quando a personagem principal surge no ecrã e torna-se explícito que vai jogar no computador, começa uma música diegética com os grupos de instrumentos de orquestra e electrónica. O ritmo marcial enquadra o momento de combate entre um tanque e um *recognizer*,⁷² com sintetizadores a simularem sopros de metal que acompanham a melodia das cordas friccionadas da orquestra. A música termina no momento em que o condutor do tanque, que é o avatar controlado pela personagem, é esmagado pela nave. O som electrónico e reverberante é sincronizado com a destruição do veículo, qual marcador sonoro da derrota no videojogo, misturando-se com a música e servindo de cadência para anunciar o final do jogo. Na cena seguinte, a personagem deixou de ter acesso

⁷¹ Retirado de: <http://www.wendycarlos.com/+tron.html> (consultado a 20/09/2019)

⁷² Veículo de segurança e transporte aéreo. O seu som foi criado pelo sintetizador Prophet-5. <https://tron.fandom.com/wiki/Recognizer> (consultado a 20/09/2019)

ao sistema, o que faz com que a realidade virtual que regressa tenha música apenas interpretada por sintetizadores. Isto promove um contraste com a outra cena em que voltamos a ouvir música, agora de violinos e violas, num momento em que cientistas estão dentro de um laboratório a testar um conjunto de máquinas. Estes exemplos permitem-nos compreender que, como Chion descrevia na citação que abre a secção do capítulo, classificamos os sons de acordo com o que vemos na imagem. Quando o espaço diegético é totalmente virtual a música é apenas electrónica, quando é físico os dispositivos são orquestrais e, se existe uma interacção entre o mundo físico e o virtual, combinam-se os instrumentos.

Para além da função dos instrumentos, existem características de escrita musical presentes neste modelo de representação. Na animação japonesa *Megazone 23* (1985), a sua banda sonora usa o género rock, com o uso de guitarra eléctrica e sintetizador como instrumentos solistas, e os ritmos quaternários conduzidos por percussão acústica. Quando surge uma cidade tecnologicamente avançada no episódio 1 (figura 15), a música totalmente electrónica promove um contraste. Tocada por um sintetizador que simula cordas friccionadas, resulta de uma melodia reverberada, quase cromática, baseada nas notas si-láb-lá-solb (excerto 2). O ritmo é evidenciado pelos instrumentos de chocalho, prato de choque e bloco sonoro, mas a marcação é feita no 1º e 4º tempos, e a cada dois compassos no 3º, o que confere um ritmo menos convencional para uma música de rock. Este uso de figurações melódicas pequenas e intervalos curtos, repetem-se em outros exemplos. A música de Jerry Goldsmith para o filme *Total Recall* (1990), tal como a de Carlos, usa a orquestra, neste caso The National Philharmonic Orchestra, e vários sintetizadores. Em virtude do tema do filme ser a difícil percepção do real, esta combinação instrumental, em conjunto com a aplicação de uma reverberação intensa, presta-se a uma convergência entre acústica e electrónica que participa na diluição dos limites entre estes. Na generalidade, as melodias são fragmentadas, avançam em intervalos curtos quase sempre entre a segunda menor e a terceira maior, existe um *ostinato* recorrente associado ao tema do sonho,⁷³ e a pulsação está marcada por caixas de ritmos, distorção electrónica, ou *pizzicatos* de cordas. Isto permite uma linguagem musical homogénea e com destaque na repetição onde, tal como *Blade Runner*, não existe uma separação clara entre as estéticas de síntese e som organizado.

⁷³ Audível na faixa “The Dream”: <https://www.youtube.com/watch?v=kQsLmEwozGM> (consultado a 20/09/2019)



Figuras 15 e 16: cidade da série de animação *Megazone 23* (à esquerda) e momento de *hack* do filme *WarGames* (à direita)

Outra representação audiovisual que surge no ciberpunk desta altura é a que concerne a figura do *hacker* e a sua associação com os géneros de música electrónica de dança. O filme *War Games* (1983) é, do meu conhecimento, a primeira exibição a construir essa relação. Na cena em que David, a personagem principal, faz *hack* ao supercomputador da instituição militar dos Estados Unidos (figura 16), encontramos uma música inteiramente electrónica e ritmada. No filme é interpretada pelo sintetizador digital e polifónico Synclavier 2, mas na banda sonora vendida em cassette de áudio a melodia principal é cantada por Yvonne Elliman. Durante a cena, a linha da voz é processada pelo sintetizador, criando uma melodia electrónica muito expressiva, apesar de uma primeira audição não detectar muitas semelhanças com uma voz. A progressão melódica é quase inteiramente cromática, e com alguns intervalos por graus inteiros. O acompanhamento do baixo marca todos os tempos do compasso, e é uma repetição da nota mi de forma estereofónica, e em intervalos de oitava, subindo depois cromaticamente para o registo médio de fá.

Outro exemplo da predominância dos sintetizadores, e de uma escrita onde o ritmo tem um papel importante, é a banda sonora de Harold Faltermeyer para *The Running Man* (1987). Em rigor, este filme não tem qualquer representação de cibernética futurista, mas é considerado ciberpunk pelo argumento centrado em um regime totalitário que cria um programa de televisão, que dá nome ao filme, onde corredores fogem de caçadores. A banda sonora, na sua generalidade, é concebida em torno de uma instrumentação de sintetizadores e caixas de ritmos que criam *ostinatos*, pedais, arpejos de acordes, e fragmentos melódicos predominantemente ornamentados ou em movimentos diatónicos. No entanto, a forma como o tema musical é construído pode ser interpretado como uma utilização da corrida como metáfora para a fuga do sistema social, sendo esta última ideia indissociável da noção de cibernética. Trata-se de uma melodia em escala mi menor melódica fundada em dois gestos ascendentes por graus conjuntos, primeiro cinco notas e depois toda a escala, terminando de seguida com um intervalo descendente de oitava. O acompanhamento simula cordas

friccionadas em *stacatto*, repetindo o acorde de mi menor, e uma percussão electrónica vibrante que ataca no primeiro tempo do compasso e fica a reverberar ao longo do mesmo.

Como revelei anteriormente, a conceptualização musical do ciborgue também é feita com base no hibridismo tímbrico, e na atribuição semiótica de significados concretos aos instrumentos da orquestra e dos sintetizadores. Considerando que o corpo era possuidor da mesma dualidade, obras como o filme de animação japonês *Akira* (1988) recorreram, por um lado, aos instrumentos acústicos para representar o espírito humano, e, por outro, a técnicas de síntese sonora para a tecnologia, como explica o realizador num documentário: “ethnic instruments, the human spirit, high technology, the sound module method”.⁷⁴ O mesmo fenómeno ocorre no cinema americano, com a música de Brad Fiedel para *The Terminator* (1984). Executada pelos instrumentos Oberheim, ARP 2600 e Prophet-10, todos eles analógicos (Roffman 2016), e adoptando o mesmo hibridismo instrumental de *Blade Runner*. Para a representação do ciborgue T-800, Fiedel construiu um símbolo particular de música-imagem. Uma pulsação rítmica de quatro notas no sintetizador Prophet 10, repetida sempre com uma pausa entre elas, para que seja uma figuração que, nas palavras do próprio compositor, representa o batimento cardíaco do homem mecânico (excerto 4).⁷⁵ Outra figura rítmica muito importante neste filme é a que faz parte do tema musical principal (excerto 3), pois audiovisuais subsequentes irão fazer-lhe referência para explorar o tópico do “ciborgue”.

Para exemplificar um momento da sua utilização, assim como características musicais relevantes desta obra, analisemos a cena em que T-800 é apresentado, aquando da sua teletransportação do futuro para o passado (figura 17). A cena começa com um *drone* eléctrico que parece o assobio do vento, e o som dos raios da electricidade que permeia a imagem, não ficando claro o que é efeito sonoro ou música. Esta electrónica reverberada e de pouca percepção vai diminuindo a frequência de forma gradual através de um *pitch bend* muito lento, simbolizando a queda do T-800, pois este materializa-se com um dos joelhos apoiado no chão. Antes da câmara focar a imagem na personagem, esta é anunciada pela célula propulsora do ciborgue. No momento em que T-800 ergue-se, uma progressão harmónica de dois acordes electrónicos, Mib-Sib, com timbre que simula sopros de metal, certificam a grandiosidade da personagem. O batimento e o *drone* continuam enquanto T-800 observa a cidade do topo de um prédio, sendo este momento intensificado por uma simulação de coro que vai aumentando de intensidade.

⁷⁴ Informação retirada de: <https://www.youtube.com/watch?v=HuQH84IfJKg> (consultado a 05/02/2019, o link encontra-se, neste momento, indisponível)

⁷⁵ Informação retirada de: <https://www.youtube.com/watch?v=inXEKNICbRU> (consultado a 04/09/2019)



Figuras 17 e 18: ciborgue exterminador do filme *The Terminator* (à esquerda) e visão do ciborgue no filme *RoboCop* (à direita)

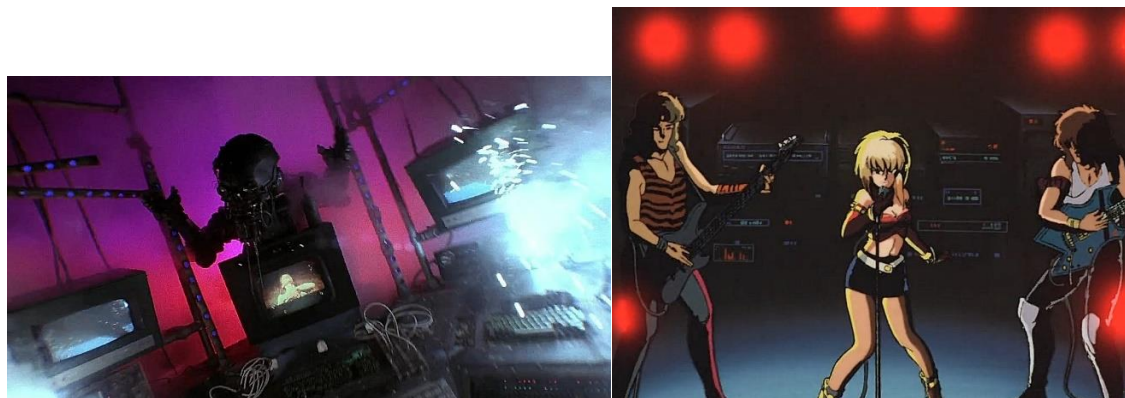
Na música de Basil Poledouris para o filme *RoboCop* (1987), pouco existe de ciberpunk dado que os dispositivos orquestrais se inscrevem numa linguagem romântica com destaque nos sopros de metal que exploram um tropo militar através dos ritmos marciais. Não obstante, e porque fornece um contraste digno de nota, na primeira cena em que a personagem é apresentada como ciborgue, a electrónica adquire destaque. Quando *RoboCop* é ligado e acorda da operação, a câmara assume uma perspectiva de primeira pessoa, estando a audiência a ver através dos olhos da personagem, envolto em plástico no centro de um laboratório. Ouvem-se dois fragmentos de notas, dó-mib-fá-mib e dó-fá-sol (excerto 6), separados por uma curta pausa, formando um padrão que é repetido em *ostinato* – há que salientar que é uma variação do tema principal, dó-mib-do-ré-fá, pausa, dó-mib-dó-láb (excerto 5). Quando o destapam e este é apresentado a várias pessoas, a personagem levanta-se e segue por entre o grupo, agora com uma variação da melodia numa simulação de cordas dedilhadas. O vislumbre do seu corpo ocorre quando passa os olhos vagamente por uma televisão presente na sala, que grava constantemente os seus movimentos (figura 18). Este é o momento em que se ouvem dois *clusters* dissonantes de um hibridismo entre o eléctrico e o som da chicotada. Além do paralelo claro entre os dois *clusters* de RoboCop e os dois acordes de T-800, quero destacar que a utilização de células rítmicas curtas e repetidas procuram, nesta cena em particular, incidir no aspecto robótico. E hibridismo da instrumentação transportam consigo uma função simbólica de humano-máquina.

Mesmo no seio do ciberpunk, existem obras orientadas para o horror que, apesar da preponderância da dissonância que caracteriza este género, permanecem relacionadas com o ciberpunk em vários aspectos. No filme *Videodrome* (1983), a música de Howard Shore foi escrita em partitura de orquestra e depois interpretada por uma secção de cordas friccionadas e instrumentos programados no sintetizador digital Synclavier II. Esta abordagem demonstra

uma vontade de explorar uma articulação entre o acústico e o electrónico, que neste caso tem o propósito de representar os limites entre a alucinação induzida por uma cassette de vídeo, e a realidade. Além disso, há que ressaltar o uso de *ostinatos*, pedais, e a fragmentação das melodias em pequenas células repetidas várias vezes, pois representam a dimensão de cibernética, neste caso do controlo exercido no homem.

Na música de Simon Boswell destinada ao filme *Hardware* (1990), a representação do ciborgue é elucidativa da forma como mesmo o cinema de horror ciberpunk se mantém alinhado com tudo o que se faz ao nível audiovisual. A melodia principal é desenhada pelas notas sol-solb-lá-fá-mi-ré (excerto 7) e, de entre as suas principais transformações, destacam-se as repetições do movimento sinuoso das primeiras quatro notas, ou então uma variação por cromatismo solb-fá-mi. Esta ouve-se logo no início do filme, interpretada por um timbre de cordas friccionadas simuladas em sintetizador, enquanto no ecrã se vê uma paisagem deserta onde um sucateiro recolhe objectos, entre eles a mão do ciborgue. Quando a mão se move, ouve-se um friccionar das cordas de um violino, em notas agudas e desafinadas, combinadas com síntese sonora para criar um timbre híbrido. Mas esta combinação sonora não será o único marcador da personagem pois a cena em que esta reconstitui o seu corpo é pautada por um timbre electrónico pulsante e reverberante, e a regularidade com que é ouvido sugere uma evocação da figura musical que caracteriza o batimento cardíaco do ciborgue no filme *Terminator*. Além disso, com a inclusão, no final dessa cena, de uma simulação de coro feminino, ligeiramente desafinado, e traçando o crescendo cromático ascendente lá-lá#-si-dó, começa a imprimir-se, na personagem, uma dimensão de religiosidade. No clímax, onde ouvimos o andamento “Stabat Mater dolorosa” da obra *Stabat Mater* de Rossini (1841), o ciborgue coloca-se entre uma estrutura de metal com vários painéis de computador, em contraluz e com os braços abertos (figura 19). Aqui começa a tornar-se claro o papel do coro, e o seu significado é potenciado pelo texto da peça de Rossini e a cenografia que, conjuntamente, promovem uma analogia entre o ciborgue e o episódio da paixão de Cristo, com os braços abertos e pregados na cruz (relembro que *Blade Runner* fazia o mesmo com Batty). No momento em que a personagem principal morre por causa do veneno injectado pelo ciborgue, as suas alucinações revelam mandalas e uma tapeçaria de Yama, um deus Budista que é juiz dos mortos no mundo dos espíritos, e envia para o inferno os que não são dignos. Complementando isto com o plano seguinte onde é declamada a passagem da Bíblia de Marcos 13:20, onde se fala dos eleitos de Deus, podemos considerar que a presença do coro confere uma sobreposição de várias camadas simbólicas que permitem diferentes

interpretações: o ciborgue tem um estatuto superior ao homem, está associado à figura de Jesus, ao papel de escolhido de deus, ou a uma entidade que provoca a morte a quem não é merecedor da vida.



Figuras 19 e 20: ciborgue do filme *Hardware* (à esquerda) e espectáculo de música ao vivo da série de animação *Bubblegum Crisis* (à direita)

O videojogo *Shadowrun* (1993) é inspirado na cenografia e história de *Blade Runner* (figura 21). Para a sequência de abertura, Marshall Parker compôs um fragmento melódico de teor cromático: sol-lá \sharp -sol-lá (excerto 8), um pedal electrónico grave na nota sol e uma célula rítmica que, pela regularidade, considero ser mais uma alusão à célula rítmica temática do filme *Terminator*. Depois do intervalo ascendente de quinta perfeita que anuncia a passagem do segmento de texto para a primeira imagem do videojogo, vemos uma cidade, à noite, com arranha-céus e chaminés com explosões de fogo (uma alusão a *Blade Runner*). *Snatcher* (1988), igualmente inspirado por *Blade Runner* e *Terminator* (figura 22), e com composição musical do Konami Kokeiha Club, começa com uma faixa electrónica de compasso quaternário. Existe uma marcação do tempo através de timbres sintetizados de bombo e tarola, um baixo *ostinato* que repete a nota fá \sharp , e uma melodia fragmentada⁷⁶ de quatro células cromáticas. Nestes dois exemplos, o uso do cromatismo, ênfase na percussão e a fragmentação melódica, promovem um mesmo tipo de representação do carácter robótico e de artificie que se verifica no argumento.

⁷⁶ Uma melodia que é interrompida por alguma coisa, efeito sonoro, pausa, etc.



Figuras 21 e 22: cidades dos videojogos *ShadowRun* (à esquerda) e *Snatcher* (à direita) inspiradas por *Blade Runner*

Dado que, no capítulo anterior, ficou clara a existência de muitos autores que relacionam o ciberpunk com rock e punk, há que averiguar como estes géneros são empregues em vários dos audiovisuais que fazem parte da amostra em estudo. Existem produções audiovisuais de Hollywood onde música pré-existente de rock e punk é usada, mas estas nunca têm a mesma centralidade que no panorama japonês onde são compostas especificamente. Por exemplo, a primeira vez que o exterminador encontra Sarah Connor dentro de um bar, é reproduzido na diegese a canção de rock “Burnin’ in the Third Degree” de Tahnee Cain & Tryangls. Na verdade, esta até foi composta especificamente para o filme, mas como diminui a intensidade e é substituída por uma música do compositor Fiedel quando a acção começa, a sua função é mais contextualizar o espaço do que representar um significado particular do argumento. O compositor Faltermeyer em *The Running Man* adere à guitarra como instrumento solista em diversas ocasiões, mas nunca estabelece uma estética próxima do rock ou punk, a não ser na música dos créditos finais.

No panorama das indústrias audiovisuais japonesas, a função simbólica do rock e do punk adquirem significados muito mais evidentes. No filme japonês *Burst City* (1982), um musical punk, os principais actores são as bandas *The Roosters*,⁷⁷ *The Rockers*⁷⁸ e *The Stalin*,⁷⁹ o que demonstra uma vontade de explorar de forma semidocumental o circuito

⁷⁷ *The Roosters* é uma banda japonesa activa desde 1979 que mistura punk com blues, ska, e outros géneros variantes do rock. A formação inicial, que era a mesma presente no filme, era composta por Shinya Oe, Hiroyuki Hanada, Tomio Inouse e Junzi Ikehata. O único membro que actualmente ainda se mantém é Hanada que começou como guitarrista principal, mas agora é também o vocalista (Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Roosters, consultado a 04/09/2019).

⁷⁸ *The Rockers* foi uma banda japonesa formada em 1977, e que editou três álbuns entre 1980 e 1982. Os membros eram compostos por Takanori Jinnai, Ko-chan (Takashi Tsukamoto), Jin (Shunsuke Nakamura) e Tani (Hiroshi Tamaki). Em 2003 o vocalista da banda, Jinnai, escreveu e realizou um filme ficcional baseado no percurso da banda: *Rockers* (Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Rockers_band, consultado a 04/09/2019).

⁷⁹ *The Stalin* foi formada em 1980 por Michiro Endo, um activista socialista que escolheu o nome por ser controverso (Joseph Stalin era uma figura odiada no Japão). Inicialmente com a formação Endo, Atsushi Kaneko,

japonês do punk. Como as personagens protagonizadas pelos músicos são marginais, constrói-se uma relação estereotipada entre essa atitude e o género musical punk. Isto irá ser transposto para outras obras que, usando géneros associados ao punk, rock e metal, procuram explorar significantes de marginalidade que se encontram presentes no argumento das obras em que se inserem. É o caso das músicas de electro-rock, cantadas em inglês, do compositor Toto Gentic para *A.D. Police Files* (1990), as canções de metal da banda *Trash Gang* em *Cybernetics Guardian* (1989), e as músicas de rock de *Bubblegum Crisis* (1987-1991).

O primeiro episódio de *Bubblegum Crisis* começa com uma apresentação da cidade onde decorre a acção em toda a série. A abertura⁸⁰ é marcada por uma música influenciada pela estrutura, instrumentação e contornos melódicos do “Main Titles” de *Blade Runner* onde a perspectiva da câmara apresenta um conjunto de planos que seguem do geral para o particular: primeiro uma perspectiva aérea, e depois vários espaços da cidade. Após um *fade out* da música, no momento em que se vê a parede de um bar com um poster a anunciar um espectáculo de música ao vivo, segue-se uma cena construída como um videoclipe. Trata-se de uma montagem de imagens que alterna entre o *backstage* da banda de rock Priss & the replicants (alusão aos *replicants* de *Blade Runner*), o seu espectáculo ao vivo no bar Hot Legs (figura 20) e imagens da cidade atacada por Boomers (alusão aos *Terminators*). Além da construção desta associação entre a violência e o rock fomentada ao longo da série, identificam-se ainda as características que têm vindo a ser salientadas e que remetem para dimensões robóticas: fragmentos diatónicos, pedais, *ostinatos* ou células melódicas de carácter sinusoidal. Estas particularidades fazem parte da composição das peças de rock, como é o caso de “Kodoku no Angel”⁸¹ que acompanha um confronto entre as protagonistas e Boomers. A introdução em piano é composta pela melodia mi-sol-lá-si-lá-sol-solb-fá (excerto 9), tem um acompanhamento de bateria, e segue com um segmento de pergunta-resposta entre sintetizador e guitarra, esta última com um fragmento variado do motivo melódico, e um pedal de tónica em guitarra baixo.

Estes exemplos demonstram como algumas representações audiovisuais, devido à sua repetição, começam a produzir padrões dentro do ciberpunk. *Burst City*, *Cybernetics Guardian*, *A. D. Police Files* e *Bubblegum Crisis* são obras japonesas onde o uso da guitarra

Jun Inui e Shintaro Sugiyama, esta esteve activa até 1985. Depois disso a banda continuou a lançar álbuns e a fazer concertos, mas a formação liderada por Endo foi sendo várias vezes modificada ao longo dos anos (Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/The_Stalin, consultado a 04/09/2019).

⁸⁰ O episódio pode ser visualizado no *link*: <https://www.youtube.com/watch?v=wexoPcjgLIE&t=195s> (consultado a 04/09/2019)

⁸¹ Tradução é: anjo da solidão.

e bateria estão muitas vezes presentes em momentos de acção, construindo uma relação com a ideia de criminalidade. *Blade Runner* e *Hardware* são dois exemplos que demonstram como o coro começa a simbolizar algum tipo de religiosidade nos protagonistas. Motivos melódicos onde várias das melodias têm movimentos sinusoidais, pedais, *ostinatos*, e cromatismos são formas de representar automatismos, robôs e o controlo que a cibernética exerce no homem, como demonstrado com *Videodrome*, *The Terminator*, *RoboCop* e *The Running Man*. E estas características evidenciam a importância que o minimalismo musical tem nas bandas sonoras ciberpunk, e o hibridismo instrumental, onde o papel do sintetizador é marcante, fazem da música electrónica uma ferramenta cada vez mais indissociável da linguagem musical ciberpunk.

2.3.2. 1994-2009: música electrónica de dança, e a consolidação de convenções ciberpunk

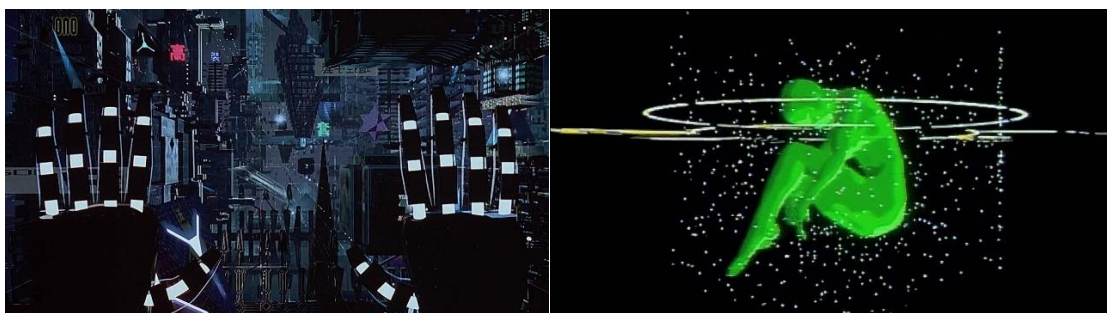
É neste período que a música de dança adquire um papel proeminente nos audiovisuais ciberpunk. Com a viragem para a década de 1990, a cultura de dança e do “delírio”⁸² ganha projecção (Reynolds 2012 [1998], 23), e numerosos géneros associados, como o tecno, trance e drum and bass, irão ser empregues no ciberpunk como forma de representar tópicos de alta *techne*. Os videojogos *System Shock* (1994) e *System Shock 2* (1999) ilustram bem a estética da música electrónica aplicada ao ciberpunk. No primeiro há uma notória adopção do tecno, com músicas de andamento rápido e melodias interpretadas por sintetizadores. E influências do rock, nomeadamente na marcação do tempo quaternário em bombo e tarola, talvez devido à experiência do compositor, Greg LoPiccolo, como baixista de rock. Com o segundo videojogo, a presença de John Randall, um compositor de música electrónica, faz-se sentir pela banda sonora que articula melodias sintetizadas, distorção sonora e motivos rítmicos como o “amen break”,⁸³ marcador do género drum and bass. Outro caso no qual se identifica a presença do mesmo género musical é a animação *Bubblegum Crisis Tokyo 2040* (1988-89), com música de Koichi Korenaga, compositor que compatibiliza músicas de rock com técnicas de escrita electrónica como o *scratch*, filtros na

⁸² Tradução livre para os termos *rave culture* ou *rave parties*, associados às festas nocturnas onde se ouve música electrónica de dança.

⁸³ Padrão rítmico proveniente da música “Amen, Brother”, de 1969, pelo grupo de soul Winstons. É uma amostra que se tornou uma das características sonoras dos géneros musicais drum and bass e jungle. https://en.wikipedia.org/wiki/Amen_break (consultado a 04/09/2019)

voz que a aproximam de um timbre robótico, modeladores de frequência e amostras sonoras com padrões rítmicos.

No filme *Hackers* (1995) a música electrónica de dança define a representação do *hacker*. Apesar de ter composições de Simon Boswell, a presença de música de artistas de electrónica de dança é tão intensa, que é mais exacto descrever a banda sonora como uma compilação de música electrónica de dança com momentos de rock.⁸⁴ Mesmo a participação de Boswell é orientada para a electrónica, como a sequência de abertura do filme demonstra. Esta constitui-se de quatro cenas: 1) no ano de 1988 a polícia invade a casa do personagem principal quando este ainda era jovem; 2) quando este é ouvido em tribunal por ter feito *hack* e tem como pena uma proibição no acesso aos computadores até à idade adulta; 3) a personagem já adulta, dentro de um avião que sobrevoa a cidade de Nova Iorque, e depois os contornos da cidade são transformados em chips e circuitos de computador; 4) o seu primeiro *hack* a uma estação de televisão local.⁸⁵ Musicalmente, a cena 1 começa com uma faixa de Boswell semelhante, esteticamente, a *Blade Runner*: frequências em *pitch bend* descendente, sons de sinos muito agudos e reverberados, um motivo melódico de movimento sinusoidal e um pedal electrónico grave. Quando está a terminar a cena 2, começa a música tecno “Halcyon On & On” do grupo Orbital, seguindo para as cenas 3 e 4, unificando-as. Depois de um *fade out* no momento em que a personagem começa o *hack*, a música seguinte é tecno e de Boswell.⁸⁶



Figuras 23 e 24: ciberespaço do filme *Johnny Mnemonic* (à esquerda) e nascimento da ciborgue do filme *Ghost in the Shell* (à direita)

⁸⁴ O rock do filme é ocasional e sempre diegético. Destaco, por exemplo, uma cena em que é reproduzido nos altifalantes de uma escola enquanto os protagonistas falam de *hacking* (o que pode conotar marginalidade).

⁸⁵ Para ver um excerto da cena, consultar o link: https://www.youtube.com/watch?v=9c4KG_8iTZM (consultado a 04/09/2019)

⁸⁶ Para uma análise profunda ao filme *Hackers* e a sua relação com a música electrónica de dança, ver Malhado 2018.

A música presente nas representações do tópico do ciberespaço, como no caso de *Tron*, procurava estar mais relacionada com o dispositivo sintetizador, sem ter necessariamente uma estética associada às culturas de dança. Essa função do sintetizador continua neste período. A música que Brad Fiedel cria para acompanhar o ciberespaço (figura 23) de *Johnny Mnemonic* (1995) é composta fundamentalmente por três camadas de materiais musicais que surgem sequencialmente. A primeira é um motivo melódico pequeno, em movimento sinusoidal e com intervalos curtos, interpretada por um sintetizador digital. A segunda é uma guitarra eléctrica que começa no instante em que a personagem explica que está a fazer *hack*, e a terceira uma simulação sintetizada de cordas friccionadas quando está a decifrar o código de acesso. Por um lado, quando se combinam timbres diversos constrói-se um ecletismo musical que já existia em outras obras anteriores, como *Blade Runner*, e que é uma característica que começa a ser padrão no ciberpunk. Segundo Kramer, o pluralismo, ecletismo, e a apresentação de múltiplos significados em simultâneo são características pós-modernistas (Kramer 2002, 16-17). Assim, com este ecletismo a música apresenta essas características e explora três significados diferentes. O momento inicial em que o sintetizador está isolado pode ser lido como um marcador sonoro que anuncia a entrada no ciberespaço, a guitarra pode ser interpretada como um significante da marginalidade do *hacker*, e as cordas friccionadas, que se combinam com a electrónica, um significante de ciborgue.

CyberCity Oedo 808 a destacar, pois é um dos vários produtos de animação japonesa que, quando foram exportados para fora do país em cassete de vídeo na década de 1990, não só foram traduzidos como receberam uma nova banda sonora.⁸⁷ O que é relevante para a discussão é que, por um lado, a diferença de 5 anos entre a banda sonora original e a refeita permite pensar não apenas em diferenças estéticas dentro e fora do Japão, mas também em termos temporais. A música original de 1990 que foi composta por Kazuhiko Toyama, tem como principal instrumento o sintetizador, e o seu género é synth-pop na música instrumental, e rock na vocal. Já a segunda banda sonora, composta pelo músico britânico Rory McFarlane, apresenta como principal instrumento a guitarra eléctrica e é uma mistura de rock electrónico e trash metal. Apesar deste período estar mais marcado pela electrónica, o rock de McFarlane, com uma desconstrução da estrutura habitual da canção em detrimento de um processo de camadas que enfatiza as repetições, será mais representativo do ciberpunk. Ao passo que Toyama, como permanece numa estrutura mais próxima da canção, e em arranjos

⁸⁷ Outro caso ciberpunk é *Dominion Tank Police* (1988-1989). Ambos, quando chegaram a Portugal em VHS, continham essa banda sonora alterada. Essa edição da Manga Entertainment, possuía outros títulos como *Ghost in the Shell*, mas esses não tiveram a sua banda sonora modificada.

característicos das canções de synth-pop, está menos relacionado com as restantes obras que fazem parte da amostra analisada neste capítulo.

A sequência dos créditos iniciais é um bom exemplo de como a música de McFarlane está mais conectada com o estilo de outras obras ciberpunk.⁸⁸ Numa montagem, apresenta-se o cadastro das três personagens principais, planos da cibercidade, e alguns *clips* onde podemos antever fragmentos de cenas em que irão estar presentes. Um aspecto que as distingue é que, na versão japonesa, existe uma canção vocal de rock e a letra é sobre desgostos de amor, ao passo que a versão inglesa é uma música instrumental de rock electrónico. Além de, no caso da segunda, existir uma relação estética entre a música instrumental e a restante banda sonora – algo que não acontece com a japonesa pois a letra não estabelece nenhuma relação com o argumento –, quando se visualizam as imagens da cidade ouve-se uma voz que exclama “cybercity” com um efeito robótico. O que considero ser a maior distinção entre as bandas sonoras, é que McFarlane, ainda que atribua um maior destaque à guitarra do que ao sintetizador, esta interpreta figurações curtas, repetitivas e intervalos pequenos. Não é esteticamente um género electrónico, mas a adesão aos *drones*, notas pedal, *ostinatos*, composição por camadas e a distorção eléctrica promovem uma estética que indica significantes associados à cibercidade.

A representação audiovisual do ciborgue é outra das convenções que se consolida neste período. Isso é notório, por exemplo, se analisarmos as estratégias composicionais de Kenji Kawai para o filme de animação *Ghost in the Shell* (1995). Vejamos a cena em que a ciborgue Motoko é criada dentro de uma cápsula cibernética de água, e em movimentos que reforçam uma metáfora de nascimento do feto dentro do útero (figura 24). A música inicia com um chocalho isolado de kagura suzu⁸⁹ que fica a reverberar até quase desaparecer. Antes do som deste instrumento desvanecer por completo começa um coro feminino que canta em linguagem yamato e numa técnica vocal híbrida entre a tradição búlgara e o estilo japonês min'yō (Penicka-Smith 2010, 289). A melodia está em fá maior e é quase toda por graus conjuntos até à cadência final, dó-lá-ré, que indica uma modulação para ré menor – tonalidade em que uma solista interpreta ornamentos de quartos de tom entre as notas ré e dó. Existem muitos mordentes, mas o andamento é lento, e isso é reforçado pelo instrumento de percussão acústico taiko, que marca o ritmo em conjunto com o kagura suzu. Ao longo da cena existem

⁸⁸ O leitor pode visualizar as versões japonesa e inglesa através dos *links*:

<https://www.youtube.com/watch?v=0C8u6KKv5BM>

<https://www.youtube.com/watch?v=BIZakDfseyo> (consultados a 04/09/2019)

⁸⁹ Instrumento idiofone composto por quinze sinos suspensos em fios de latão, utilizado por dançarinos em rituais xintoístas.

pedais electrónicos sem grande destaque e, no final, a percussão acústica isola-se, despontando novas células rítmicas que mantêm a pulsação constante. Considero que o diatonismo, a repetição, o pulso estável e até os pedais electrónicos, são as características musicais que simbolizam o que de robótico existe na personagem. A isto, acrescenta-se a voz que representa, por um lado, a humanidade, dada a capacidade que esta tem que transmitir emoções (Archipel 2016),⁹⁰ e, por outro lado, uma dimensão religiosa, pois a letra descreve um mito japonês da descida de um deus à terra.

Este uso do taiko e do kagura suzu, que são instrumentos característicos do Japão, assim como em *Akira* o gamelão de Java, ou até os estilos árabe e da zona este asiática em *Blade Runner*, têm um propósito no ciberpunk que está relacionado com o conceito de tradição. Como a própria palavra indica, esta vem do latim *traditio*, que é um derivado de *tradere*, ou seja, entregar ou passar adiante. Para Kramer, uma das características pós-modernistas na música é o uso de procedimentos e sonoridades que não respeitam os limites entre passado e presente (Kramer 2002, 16). Na música ciberpunk, estes instrumentos e a sua escrita não pretendem descrever um contexto historicamente informado, nem demonstrar a música de uma cultura, mas sim criar uma ilusão de autenticidade. As referências culturais prestam-se a evocar uma noção artificial de passado histórico que irá fornecer um contraste com o futuro que é musicalmente electrónico.

Isso acontece de diversas formas. No caso da série de animação *Armitage III* (1995), os estereótipos de tradicional e futuro são noções associadas aos habitantes da Terra e de Marte respectivamente. Na narrativa, a colónia de Marte representa o futuro da humanidade, sendo o planeta de origem da ciborgue protagonista. Em termos musicais, estes estereótipos são visíveis numa cena em que se liga uma televisão (episódio 01, 13:12), e no telejornal reproduz-se uma cassette de vídeo com uma cantora. Sentada numa cadeira de palha, esta segura uma guitarra e interpreta a música “Here With You”, cantada por Linda Hennrick e criada especificamente para o episódio. A sequência de imagens (figuras 25 a 28) revela um estábulo, a cantora vestida de vaqueira, sentada na relva com o seu instrumento musical, ou dentro de um bar ao lado de um baterista e um contrabaixista. Pelo uso de uma harmónica de boca, da guitarra acústica com muito vibrato e um *slide*, e as imagens padronizadas, a canção procura alinhar-se a um género country. Mas o que permite depreender que na diegese este tipo de música é considerado antigo e de outra época, é o facto de um humano perguntar-se

⁹⁰ O compositor afirma: “I found it very hard for me to portray emotions only with drums. I found it very hard as there is no scale with drums, it was like a world in black and white for me. I was wondering whether it wouldn’t be better to ad voices” (transcrição pessoal de um video visualizado no YouTube em Archipel 2016).

se esta gravação seria algum tipo de memorial. Mesmo não existindo nenhum outro dado que nos indique quais estilos musicais seriam contemporâneos no contexto da narrativa, a banda sonora é tecno e com algumas texturas electrónicas e pedais próximos da música ambiente de *Blade Runner*, pelo que podemos depreender que estas procuram representar um símbolo de futuro.



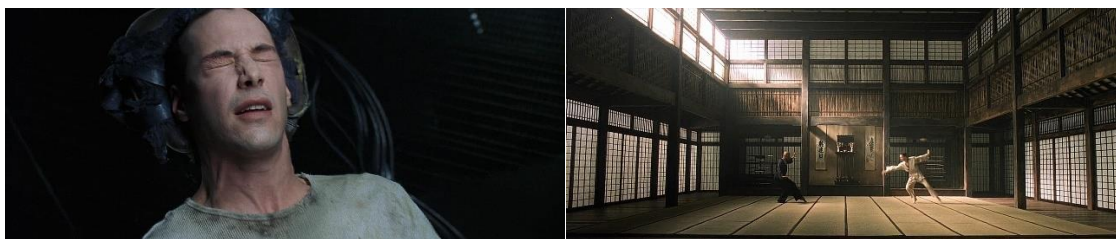
Figuras 25 a 28: cantora de country da série de animação *Armitage III*

Porque no género ciberpunk a concentração de múltiplas culturas em cidades é um tema muito explorado, este estereótipo musical de tradição pode ser uma ferramenta para remeter a símbolos de globalização. Em *Stranger Days* (1995) a produção não procurou criar uma banda sonora electrónica, apesar da centralidade da tecnologia cibernética na narrativa. O que se destaca, é a forma como este filme constrói uma paisagem sonora diegética rica em referências a práticas musicais diferentes, incidindo na reiteração da representação de estereótipos culturais através da música. Próximo do clímax do filme, existe uma cena nas ruas da cidade onde se festeja, com espectáculos de música ao ar livre, o aproximar da passagem do ano. Conforme as cenas se desenrolam, sempre que se ouve uma música diferente a câmara foca os ouvintes, demonstrando que existem grupos sociais distintos cuja roupa e atitude de escuta procura, na maioria das vezes, simular uma experiência tipificada, e estereotipada, dessa prática. A título de exemplo, refiro os de trance psicadélico que dançam freneticamente; os de hard rock que “abanam a cabeça” e atacam as autoridades; ou o grupo

The Nigerian Talking Drum Ensemble que toca música “tradicional”⁹¹ enquanto o público dança calmamente, atitude semelhante aos presentes na zona em que uma banda de gaita de foles e percussão acústica, vestidos de kilt, interpreta o que indicia ser uma exploração de um estereótipo de música tradicional irlandesa.

Na música original de Graeme Revell para *Strange Days* nota-se que a representação da cibernética continua a ser feita através da electrónica. A cena introdutória começa ao som de uma onda sinusoidal cujo vibrato indica que se trata de uma técnica de modulação de frequência. Manifesta-se ainda durante os créditos iniciais em fundo preto, e depois do título surge um olho, e pelo diálogo em que se fala em ligar algo, a audiência depreende que se trata de um tipo de máquina. Esta tecnologia é *SQUID*, um dispositivo capaz de registar as memórias, e respetivas sensações físicas sentidas por quem as grava. Assim como em *Strange Days*, na trilogia de filmes *The Matrix* (1999, 2003, 2003) a linguagem musical não é fundamentalmente electrónica. Apesar da centralidade do ciberespaço, nunca se estabelece em nenhum momento da narrativa uma associação concreta entre este tópico e os sintetizadores, como havia sido feito em *Tron* ou *Johnny Mnemonic*. Existem várias músicas electrónicas, mas a quase totalidade da banda sonora, composta por Don Davis, é interpretada por instrumentos de orquestra. O “Main Title” do primeiro filme encontra-se em sol maior e alterna entre o registo médio e o agudo como um eco. É um intervalo que irá ser utilizado várias vezes ao longo dos filmes, e que considero ser uma representação da matriz enquanto espelho do mundo real. A música não tem uma melodia longa, apresenta-se em fragmentos com várias acentuações em *staccato* e grupos instrumentais muito contrastante, tanto entre registos agudos e graves, como dinâmicas. No geral, consiste em segmentos com *clusters*, *ostinatos*, texturas polifónicas, pedais, percussão de orquestra, pequenos cânones entre secções da orquestra, e vários momentos de contraponto entre vozes que se encontram em diferentes oitavas. Esta estética da repetição, com vários elementos contrastantes, muito centrada no ritmo e com pouca incidência melódica irá continuar por grande parte da banda sonora, simbolizando uma dimensão mais artificial que representa o simulacro.

⁹¹ A banda é nigeriana e, de acordo com os créditos do filme, a música que interpretam é “Baye ti nlo”, de sua autoria. Não consegui apurar se são um grupo tradicional da Nigéria, mas em termos estilísticos é similar à tradição dos batuqueiros da tribo yoruba.



Figuras 29 e 30: *upload* de artes marciais directamente no cérebro (à esquerda) e combate num dojo virtual (à direita) no filme *The Matrix*

Poderíamos considerar que as músicas de electrónica têm apenas a função de acompanhamento das sequências de combate, principalmente se tivermos em consideração as faixas do artista Juno Reactor no segundo e terceiro filmes, mas uma análise transversal aos três filmes revela algo diferente. A música acompanha o processo de evolução narrativa da personagem de Neo ao longo da narrativa dos três filmes: apenas orquestra quando este ainda é um humano, orquestral e electrónica quando começa a fundir-se com a matriz e a tornar-se ciborgue, e acrescenta a esses agrupamentos o coro quando se afirma como pós-humano e adquire contornos de entidade divina.

Quando Neo aprende a combater através do *upload* de vários estilos de artes marciais directamente no seu cérebro como se fosse um computador, a música resulta de outra composição baseada na nota sol, começando com a sustentação da nota na secção dos violinos enquanto as violas fazem um tremolo que anuncia o *ostinato* da electrónica que se segue. Quando a primeira técnica de combate entra no seu cérebro, toda a música se distorce, ouvindo-se um *cluster* de notas agudas e muito dissonantes num híbrido de violinos e electrónica, fornecendo um ponto de sincronia com a cena (figura 28). Depois de um *tutti* dramático em sol maior onde dominam os sopros de metal, os violinos continuam a sustentar a nota sol. Com o incremento de uma percussão metálica que marca os tempos fortes do compasso, acresce um vibrato de violas duplicadas por sintetizador, fornecendo um *ostinato* de teor mecânico e electrónico, particularmente devido à participação de uma frequência em onda de dente de serra, de uma nota sol, bastante distorcida. Isto demonstra que a música pode ser dividida em ABA', sendo que o *cluster* de frequências agudas do B constitui um eixo de simetria entre um A que é acústico, onde Neo é humano, e o A' que é um híbrido de acústico e electrónico, pois Neo funde-se cada vez mais com a matriz e torna-se um ciborgue.

No momento seguinte do mesmo filme, Neo, já em posse das suas novas capacidades, tem o seu primeiro confronto (figura 30). Divide-se em três fases, divididas pelos diálogos de Morpheus a ensinar Neo a dominar a matriz. A primeira fase tem música interpretada por um ensemble de percussão acústica asiática, fornecendo um ambiente sonoro relacionado com o

espaço que simula um dojo. Quando Neo tenta demonstrar que domina a técnica, inicia a música “Leave you far behind” de Lunatic Calm, uma música electrónica de dança break beat (regressarei a este género no final deste período cronológico). Na última fase, a orquestra é acompanhada pela percussão acústica agora só pontualmente a marcar o ritmo, e um crescendo de intensidade com instrumentos a executarem repetidamente a nota sol, e outros a nota solb. O tempo das notas é curto, a articulação em *stacatto*, e progride por camadas, primeiro em solb e depois sol nas violas, segue-se uma inversão, sol e depois solb nos violinos. O clímax surge quando rapidamente se acumulam repetições dessas mesmas notas em sintetizadores e violinos em registo mais agudo, culminando num *cluster* de *fortíssimo* que fornece um ponto de sincronia com o punho fechado de Neo, junto da cara de Morpheus, indicando a sua vitória.

Com *I, Robot* (2004), a música de Marco Beltrami reflecte técnicas de escrita musical equivalentes às de Don Davis para *Matrix*. Aqui, insistências cromáticas e a repetição de fragmentos representam outro tipo de pós-humanismo, um relacionado com o robot que, através do desenvolvimento da sua inteligência artificial adquire uma dimensão humana, o que é um processo inverso ao de Neo, pois este recebe artificialidade. Isso é audível logo na sequência de abertura, quando na música orquestral se destaca o fragmento sol-si-dó-ré#-dó-si-sol#-fá-sol (excerto 10), repetido no que soa a uma secção de violas manipuladas por electrónica para ficarem distorcidas e até ligeiramente desafinadas – efeito de pós-produção que rememora o hibridismo do violino distorcido por electrónica no filme *Hardware*, e que também retratava um robot com inteligência artificial. De acordo com Kramer, duas características pós-modernista são a tecnologia utilizada como parte da essência do produto, e a desvalorização de oposições binárias (Kramer 2006, 16). Pelos vários exemplos apresentados até este momento, é claro que uma das padronizações dentro da música ciberpunk é o uso de efeitos de produção musical para manipular um som acústico e criar um novo timbre. Isto só é possível graças à tecnologia informática que modifica a percepção acústica do ouvinte, e impede uma aplicação clara do binómio acústico-electrónico a estes fenómenos sonoros.

Ainda sobre estes métodos compositivos e a sua agregação a representações de ciborgue, não posso deixar de mencionar uma vez mais *Armitage III* pois Hiroyuki Namba utiliza-o ostensivamente no seu tema instrumental de abertura. Além de um *ostinato* de notas ré-fá-mi-sol em síntese sonora de registo muito agudo, possui uma melodia baseada no intervalo de quinta perfeita ascendente ré-lá, tocada por um sintetizador polifónico com vários

osciladores, produzindo um som rico, cheio de harmónicos e com expressividade (como o Yamaha CS80 de *Blade Runner*). A melodia é baseada na progressão de tons inteiros, começam com um portamento de ré a lá em anacrusa e que suspende cromaticamente a melodia na nota láb (excerto 11). O facto da nota de passagem, láb, ser acentuada no tempo forte, e o repouso na tónica vir apenas dois compassos depois, estabelece uma relação com o “Main Titles” de *Blade Runner*: o movimento por graus conjuntos pode ser uma transposição do *pitch bend*, e a suspensão longa de notas era uma prática que Vangelis também usava nessa peça.⁹² Esta figuração e a sequência intervalar será reiterada e transposta ao longo da música, o que demonstra como a utilização de cromatismos, escalas e repetições melódico-rítmicas, são ferramentas recorrentes para representar ciborgues.

Como estes exemplos e outros começam a revelar, a prática de aplicação destas técnicas de escrita composicional são acompanhadas por uma linguagem muito próxima do minimalismo musical. John Williams em *Minority Report* (2002) emprega células intervalares curtas e reincidentes para simbolizar personagens psíquicas que preveem o futuro, e no videojogo *Final Fantasy VII* (1997), Nobuo Uematsu dispõe de dois padrões musicais – um *ostinato* de intervalos curtos, e a melodia por graus conjuntos (ré-mi-fá-sol-lá) – para representar a ciborgue Jenova (figura 31). É possível até, na minha óptica, considerar que a sistematização de motivos ou frases musicais numa mesma altura são fundamentais para a restante banda sonora desse videojogo. No meu entendimento, deve-se ao facto de a narrativa estar centrada nas máquinas que recolhem energia do planeta.⁹³ Essa ideia de um *ostinato* como representação da cibernética, assim como o recurso ao cromatismo, são evidentes logo na cinemática⁹⁴ de abertura. Ulteriormente à melodia inicial melancólica que introduz a cidade poluída, suja e industrial (endereçando claramente o imaginário de *Blade Runner*), a câmara aproxima-se de um comboio acompanhado por um *ostinato* rápido e muito cromático, ainda que com alguns intervalos de 3ª.

⁹² A faixa “Dawn In Mars” da banda sonora recebe imensas influências de *Blade Runner*: *pitch bends*, sinos, simulação electrónica híbrida entre cordas friccionadas e sopros de metal e uma percussão explosiva.

⁹³ A respeito do uso de *ostinatos*, ouça-se, por exemplo, as faixas: “Mako Reactor”, a máquina que extrai energia do planeta; “Shinra Company”, empresa responsável pelo negócio; ou “Crazy Motorcycle”, um veículo futurista no videojogo. (<https://www.youtube.com/watch?v=PlfGch8mGhg>, consultado a 04/09/2019))

⁹⁴ Cinemática é uma sequência de videojogo onde não se joga pois é apenas reproduzido um vídeo que o jogador observa como se estivesse no cinema (daí o nome “cinemática”).



Figuras 31 e 32: ciborgue do videojogo *Final Fantasy VII* (à esquerda) e representação de cibernética no filme *Pi* (à direita)

Clint Mansell é um compositor de bandas sonoras que, nas suas diversas colaborações em audiovisuais ciberpunk, tem adoptado um estilo de minimalismo musical para representar tópicos de cibernética. Responsável por *Pi* (1998), *Moon* (2009), o episódio “San Junipero” da série de internet *Black Mirror* (2016) e cocompositor com Lorne Balf do filme de Hollywood *Ghost in the Shell* (2017), é um músico que tem explorado várias das convenções audiovisuais que permeiam o ciberpunk. Com a sequência inicial de *Pi* (1998), conseguimos interpretar como a sua escrita se relaciona com os tópicos da cibernética. Construída como um videoclipe, a base é uma montagem de imagens subordinadas ao tema da procura científica pela origem das coisas, e onde vemos código informático, fórmulas matemáticas, neurónios ou radiografias, por exemplo (figura 32). A música é construída em torno do intervalo de terceira menor láb-si, e baseada no processo de inclusão e exclusão de camadas. Enumero as camadas para que se compreenda o tipo de material musical:

1. Um pedal de cordas friccionadas entra em contratempo e sustem a nota láb (é síntese sonora ou uma amostra de gravação manipulada informaticamente para perdurar durante muito tempo);
2. Fragmento melódico láb-si-láb, com um timbre electrónico harmonicamente cheio e reverberado;
3. Duplicação aumentada do fragmento anterior em som electrónico, em frequência de síntese granular distorcida;
4. Triplicação do fragmento de forma electrónica e com efeitos de *ping pong delay* e *phaser*,⁹⁵ adquirindo um carácter etéreo;
5. Colcheia de piano repete a nota si, destacando todos os tempos com um *staccato*;
6. Pratos de choque e outro padrão de percussão para aumentar a velocidade e intensidade;
7. Amostra sonora de uma variação do “amen break” do drum and bass;⁹⁶

⁹⁵ Para uma explicação detalhada destas técnicas de produção musical, ver anexo 3.

⁹⁶ Trata-se de uma variação do padrão rítmico “amen break” (explicado na nota de rodapé 83).

8. Sons ruidosos semelhantes a uma sirene.

Esta faixa serve de exemplo à escrita de Mansell, mas também revela pontos de contacto com os contornos de obras mencionadas nesta cronologia. Com a sedimentação destas relações música-imagem, começaram a surgir produções ciberpunk que, ao invés de se permanecerem dentro de um registo estético único, o pensamento pós-moderno do pluralismo ficou mais evidente. Desde o início do ciberpunk nos audiovisuais que podemos encontrar exemplos de bandas sonoras concebidas por diversos artistas, prática que não é de todo exclusiva a este campo. Observar as produções que o fazem permite-nos compreender quais os diferentes géneros musicais utilizados. Obras como *Hackers*, *Syndicate*, *Rez* (2001, real. Jun Kobayashi) ou *Animatrix* partilham a banda sonora com artistas de música electrónica de dança; e *Johnny Mnemonic* mantinha ainda alguma preferência estética pelo rock ou géneros associados. E são exemplos reveladores das preferências de alguns produtores pelos géneros de electrónica ou do rock.

Observando filmes como *Appleseed* (2004),⁹⁷ encontramos uma composição onde, não obstante o destaque da electrónica, diferentes elementos musicais são utilizados para capitalizar significados de representação anteriormente construídos na cultura audiovisual ciberpunk. Na cena inicial de combate é utilizada música electrónica manipulada para servir a imagem, sofrendo efeitos como filtros, redução de velocidade ou diminuição da intensidade para fornecer pontos de sincronismo com a imagem. Isto permite estabelecer um primeiro vínculo entre a robótica dos corpos dos guerreiros, e a síntese sonora. Quando surge o primeiro plano da cidade, a faixa “Good Luck” de Basement Jaxx combina elementos de música electrónica de dança, rock e gospel. Resulta de um compasso quaternário, baixo electrónico e percussão acústica que marcam todos os tempos, motivos melódicos em sintetizadores e guitarra eléctrica, e a voz forte e projectada de Lisa Kekaula na tradição gospel. O texto cantado é sobre desilusão e sofrimento, o que nada tem a ver com o tema do filme, pelo que me leva a crer que terá sido pela estética sonora, que combina o rock e a electrónica, que a produção a escolheu (ou por causar um efeito de ironia).⁹⁸ Se a electrónica

⁹⁷ As cenas analisadas podem ser visualizadas nos minutos 00:38 a 06:56; 09:30 a 11:06; 27:36-29:47 do link: <https://www.youtube.com/watch?v=elaSjcWNruU&t=177s> (consultado a 04/09/2019)

⁹⁸ Outros filmes ciberpunk haviam criado o mesmo efeito, introduzindo uma faixa menos “óbvia” dadas as tendências estéticas habituais. *Brazil* (1985) representa um futuro distópico com a música “Aquarela do Brasil” de Ary Barroso, e *Repo Men* (2010) faz o mesmo com a música “Sway (Mucho Mambo)” interpretado por Rosemary Clooney. Não estou com isto a afirmar que estas não têm uma função particular no filme, porque têm, mas que à luz das tendências do ciberpunk audiovisual, e do que são habitualmente as suas músicas vocais, promove ironia devido ao contraste entre um sentimento de alegria e vivacidade das músicas, e a decadência e horror das imagens.

de dança enfatiza então a alta *techne* que permeia a cidade, a cena da sequência de combate que lá ocorre com a música de Boom Boom Satellites, “Dive For You”, destaca a sua criminalidade ao estar mais alinhada à estética rock (os sintetizadores encontram-se em segundo plano, com as guitarras e os baixos eléctricos a conduzirem a faixa). Boom Boom Satellites, tal como Basement Jaxx e Paul Oakenfold, que também compõem música para este filme, inserem-se no género musical electrónico big beat. Este género é caracterizado por células electrónicas de hip-hop ou funk para criar padrões rítmicos, a que são acrescentadas outras células e *ostinatos* gerados por sintetizadores. Talvez devido ao seu forte carácter experimental, e à combinação entre a electrónica e elementos de funk, soul, jazz, hip-hop, rock e punk, torna-se adequado ao imaginário ciberpunk, e à exploração de vários dos seus significados audiovisuais. Existem outros exemplos de músicos e bandas de big beat no ciberpunk, de que destaco The Prodigy e BT no filme *Hackers* (1995); Lords of Acid nos filmes *Virtuosity* (1995) e *Strange Days* (1995); Propellerheads e Lunatic Calm em *The Matrix* (1999); Adam Freeland no videojogo *Rez* (2001) e na animação *The Animatrix* (2003); ou The Crystal Method na serie de televisão *Almost Human* (2013) e no filme *Lucy* (2014).

2.3.3. 2010-2017: estética da repetição e do pastiche

Quando os padrões audiovisuais do ciberpunk pareciam estar muito mais sedimentados, os produtores de conteúdos parecem ter sentido uma necessidade de regressar ao passado. O ciberpunk que sempre foi um género que na literatura e na imagem recorreu à citação e bricolagem, transpõe, a partir deste período, essas características de forma mais sistemática para a música. Tal como afirma Kramer, uma das características pós-modernistas na música é o recurso à citação (Kramer 2002, 16). É a partir deste período que se sedimenta uma prática de citação e pastiche da década de 1980, com composições a imitarem ou referirem de forma evidente o período histórico da fundação do ciberpunk audiovisual. Aqui, é necessário distinguir a minha aplicação os conceitos de citação e pastiche. O musicólogo Paulo Ferreira de Castro, ao discutir as propostas de transtextualidade de Gerard Genette, demonstra as ambiguidades entre as práticas de transformação e imitação musical (Castro 2015, 88). Como adianta, é uma divisão artificial pois depende da familiaridade que o ouvinte tem da obra que lhe deu origem, pois a citação pode ser lida por uns como uma transformação de algo que reconhecem, e por outros como imitação (*Ibidem*). Por isso, emprego o conceito de citação para peças onde reconheço características musicais do produto de origem, e pastiche quando me refiro ao facto das propriedades gerais da peça mimetizarem outro estilo

composicional, mas sempre com a consciência que, no acto da escuta, outros ouvintes poderão interpretar os casos que denomino pastiche como citação, e vice-versa.

Culturalmente, considero que o contexto musical do synthwave, género inicialmente inspirado pelo ciberpunk, é responsável pelo impulso do pastiche no ciberpunk. Emerge em França nos circuitos de música electrónica de dança, alastra-se para outros territórios geográficos e é muito relevante no mercado discográfico digital, sendo característico por ser ter o sintetizador como principal instrumento. O que o torna único, é o facto de simular muitos timbres de sintetizadores do início do ciberpunk, como o Moog, Oberheim OB-X, e modelos de Prophet e Yamaha, e não falo apenas das suas configurações⁹⁹ electrónicas (no sentido da não-simulação de instrumentos pré-existent) mas também os timbres simulados de instrumentos acústicos.

Considera-se que, no cinema, o synthwave adquiriu popularidade com o filme de acção *Drive* (2011). O músico Kavinsky, apontado como um dos fundadores deste género, colabora com o tema principal, “Nightcall”,¹⁰⁰ e a restante banda sonora é de Cliff Martinez. Mas um ano antes, o filme ciberpunk *Tron Legacy* (2010), com música da banda Daft Punk, tinha já um estilo muito próximo do synthwave. O uso e combinação livre dos grupos de sintetizadores e orquestra construiu uma estética híbrida que não é, nesse sentido, tão funcional como a que a compositora Wendy Carlos havia composto para o filme anterior. A instrumentação já não é usada para dividir o mundo real do artificial, e toda a banda sonora é criada com base na articulação constante entre instrumentos. O aspecto que considero ratificar a estética synthwave, está no uso do Moog e do Modcan Modular como principais instrumentos electrónicos, e como estes são responsáveis pela grande maioria dos fragmentos melódicos e *ostinatos* de movimentos sinusoidais. Mesmo que, ao longo da banda sonora o seccionamento estrutural das peças e os motivos melódicos executados por cordas friccionadas não forneça uma correspondência clara com synthwave, baste recorrer ao “End Titles” (tal como em *Blade Runner*) para encontrarmos uma faixa de dança.¹⁰¹

⁹⁹ O sentido que aplico de “configuração” é como tradução do conceito de “preset”, que é um conjunto de parâmetros pré-programados na memória de um sintetizador, e que, mediante o seu acionamento, permite que este passe a produzir um determinado timbre. Por exemplo, quando se activa a configuração “cordas friccionadas” o timbre do sintetizador passa a ser o de cordas friccionadas. Existem, não obstante, sintetizadores capazes de ter mais do que uma configuração activada em simultâneo, dividindo as oitavas do teclado para que toquem timbres diferentes – ou seja, um instrumentista pode tocar, na mão esquerda, uma simulação de baixo eléctrico e, na direita, uma melodia de sopros de metal.

¹⁰⁰ A música foi produzida por Daft Punk.

¹⁰¹ Além de, na versão “Reconfigured” da banda sonora, onde são criados vários remixes por artistas diferentes, existe a presença de Com Truise, um conhecido artista de synthwave.

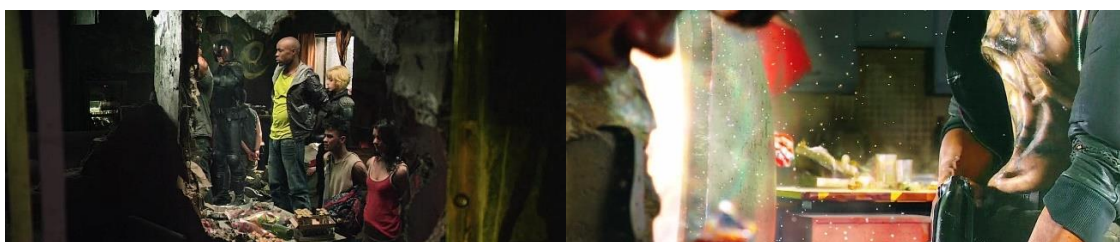
Outro dado a ter em consideração, é que Daft Punk estabelece uma estética muito repetitiva, a progressão de cada música é quase sempre feita através de camadas, e existem muitos *ostinatos* electrónicos que tornam a banda sonora automatizada e robótica, quase sem pontos de sincronia com a imagem. A linguagem musical de Jeremy Schmidt para o filme *Beyond the Black Rainbow* (2010) é semelhante no uso da repetição, e considero ser um pastiche executado quase exclusivamente por instrumentos electrónicos analógicos. Neste caso trata-se de um Prophet 5, modelos antigos de Oberheim, o pedal de baixo do Moog Taurus, o timbre de órgão do Korg CX-3 e o Mellotron, processados através de um efeito comum da era analógica: “o space echo tape delay” (Allan MacInnis 2012).¹⁰² O eco e reverberação de toda a banda sonora, conjugados com a repetição constante de material musical e motivos melódicos curtos, conferem um equivalente, e intensificador, à temática de paranoia e loucura do filme (uma analogia que se pode traçar, em escrita musical e temática, à loucura do protagonista de *Pi*). Existe uma forte sensação de ritmo, mas não de fluidez, pois tudo é fragmentado e artificial, desde a música à imagem. A transição entre cenas é feita por cortes abruptos ou *fade out* da imagem, favorecendo cesuras temporais e narrativas que separam blocos. Na maioria das vezes o volume da música está quase tão alto como o restante som do filme, penetrando no espaço da diegese e confundindo-se com os restantes sons das máquinas electrónicas (como em *Blade Runner*).

A música de abertura é um excelente exemplo de como o filme representa a pós-humanidade através de uma simultânea adesão e inversão das expectativas do que é o ciberpunk. Assente no cromatismo dó-si-dó-dó#-dó-si-dó (excerto 12) interpretado por um sintetizador que simula coro, e outro sintetizador mais agudo com timbre de cordas friccionadas simuladas e com efeitos de *pitch bend*, são acompanhados por um pedal em dó no baixo. Como no synthwave, existe uma marcação do tempo em bombo, tarola e prato de choque, só que este é acústico e não tratado em pós-produção (no synthwave costuma ser electrónico, ou acústico, mas com efeitos). O contraste das células rítmicas acústicas criam padrões sincopados e de dinâmica variável, enquanto a electrónica permanece em subdivisão binária muito clara.

Se analisarmos esta música à luz da narrativa, a electrónica com um pulso rítmico regular representa o corpo e a percussão acústica sincopada a transcendência do espírito. O arco-íris do título do filme é o plano transcendente que um cientista procura alcançar, libertando-se dos limites do corpo. A atribuição simbólica de dimensões metafísicas à

¹⁰² Informação retirada de: <http://alienatedinvcouver.blogspot.com/2012/07/beyond-black-mountain-jeremy-schmidt.html> (consultado a 04/09/2019)

percussão acústica já foi mencionada anteriormente em objectos artísticos japoneses. Recordo como *Akira* com o gamelão, e *Ghost in the Shell* com o taiko, concebiam um significado de transcendência através de instrumentos culturalmente ligados a tradições religiosas. Mas este é dos poucos casos fora do contexto asiático, pois a tendência nos audiovisuais ciberpunk continua a ser uma associação entre o ritmo sustentado pela electrónica, e o robótico do ciborgue. É o que encontramos no filme *The Machine* (2013), com música de Raybould, que usa sintetizadores analógicos para a banda sonora. A sua peça musical para o nascimento da ciborgue tem como base repetições de material musical, e intervalos curtos. Usa um *ostinato* de notas lá-mi-fá-ré (excerto 13) como acompanhamento de uma melodia no registo agudo, composta principalmente por graus conjuntos e saltos de terceira, e que termina uma vez mais com *pitch bend* na nota ré. Destaca-se ainda a célula do baixo *ostinato* presente no tema da personagem, da qual a subdivisão e acentuação dos dois fragmentos que a constituem cria um impulso na música que evoca a figura musical que caracteriza o ciborgue no filme *Terminator*.



Figuras 33 e 34: destroços de uma casa (à esquerda) e cena em câmara lenta (à direita) do filme *Dredd*

Deparamo-nos neste período com a estética da música industrial a servir de base para o pastiche do analógico. Pela fusão de elementos do rock e da electrónica, e o facto de ter começado como um género de experiências em fita magnética, ruído e outros dispositivos musicais, Paul Leonard-Morgan usa-o para criar uma banda sonora “arenosa” (Melville 2013) no filme *Dredd* (2012). O adjectivo “arenoso” não é despropositado, pois é um conceito muito referido quando se procura caracterizar o som analógico como “quente”, pois a suas impurezas, ou seja, aqueles estalos que se ouvem nas gravações em fita magnética, impedem que o som seja limpo e cristalino, como irá ser o som digital. A cenografia de *Dredd* é composta por ambientes sujos e espaços diegéticos onde abundam detritos, sangue e construções arruinadas (figura 33). E pode-se construir uma analogia com a música se interpretarmos o som analógico, pela sua sonoridade ruidosa, como representativo desse espaço poluído.

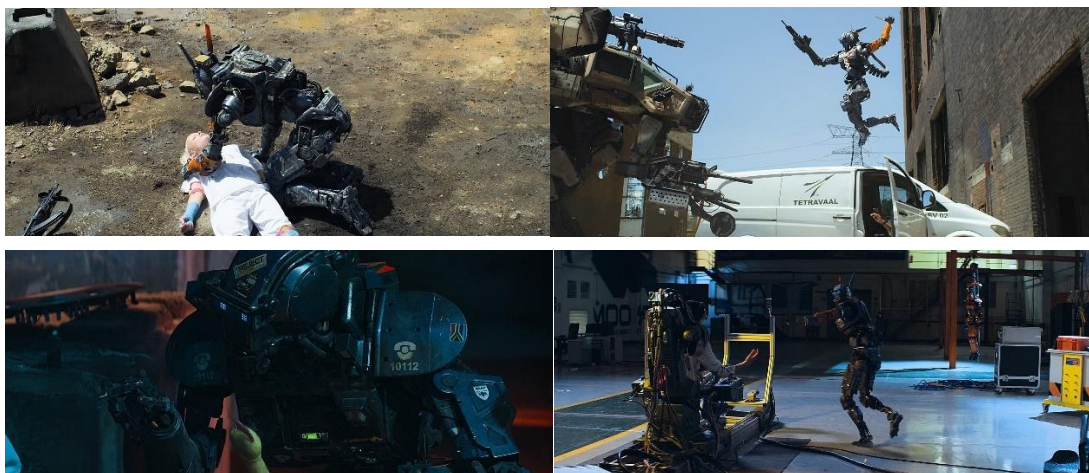
Em matéria de instrumentação, este filme combina guitarra eléctrica, orquestra, percussão acústica e sintetizadores analógicos como o Moog (Melville 2013). A base melódica localiza-se na guitarra, mas esta é produzida através de efeitos de corte, extensão do tempo, desafinação e acrescento de harmónicos para que distorça, tornando-se muitas vezes irreconhecível (soa apenas a “electrónica”). Isto é combinado com os sintetizadores, muito uso de frequências em dente de serra, e tudo é processado por um efeito de saturação (ver anexo 4), habitualmente conhecido como distorção de cassete, característico da gravação de cassete analógica.

O efeito de redução da velocidade na imagem e no som faz com que a película de *Dredd* progrida em câmara lenta e a faixa sonora torne-se distorcida (figura 34). É uma técnica que serve o propósito de representar na música o efeito psicadélico que as personagens sentem devido às drogas. Os sintetizadores analógicos, que produzem maioritariamente frequências graves através de *ostinatos*, texturas sonoras sem qualquer melodia adjacente ou pedais, criam o ambiente tenso e dramático que o filme possui. Já em músicas de ritmo marcado e andamento rápido, a guitarra eléctrica reproduz células melódicas curtas que salientam um estilo industrial, como a música da primeira cena do filme. Enquanto o polícia protagonista persegue criminosos pelas estradas da cidade, a guitarra toca as notas sol-lá-lá# numa métrica que transmite uma pulsação constante de impulso e repouso (excerto 14), e permite uma vez mais situar o significado na ideia de criminalidade.

O compositor Hans Zimmer recorre a modelos usualmente reconhecidos como ciberpunk para criar a música do filme *Chappie* (2015). Em entrevista ao *site* ComingSoon.net (Douglas 2015), o realizador Neill Bloomkamp explica que foi requerido que a banda sonora não fosse no estilo habitual de Zimmer (sobre esse estilo, ver Wright 2015). Teria que ser electrónica e, mais especificamente, no estilo que Vangelis empregou no filme de *Blade Runner*. Os principais sintetizadores analógicos são o Yamaha CS80 e o Moog, e como a narrativa explora a criminalidade das ruas de Joanesburgo, a pós-produção acrescentou um efeito de distorção recorrente, ao contrário da reverberação de *Blade Runner*, para permitir uma mesma estética arenosa que *Dredd*.

O filme usa o intervalo réb-ré como motivo recorrente, muitas vezes em *ostinato*, e podemos encontrá-lo em toda a banda sonora. A articulação de material é realizada por sobreposições de camadas, habitualmente pequenas células repetidas que se modificam muitas vezes em pontos síncronos com a imagem. Outra forma de estabelecer um elo entre a música e a imagem, são os efeitos de pós-produção como a distorção (recordo que *Appleseed* fazia isso na sequência de abertura), mas que devido à sua semelhança com toda a estética

sonora da diegese, nem sempre é claro se a música distorce para se enquadrar à cena, ou se é o som da cena que interfere com a música para que as duas se fundam.



Figuras 35 a 38: planos de várias cenas do filme *Chappie*

A personagem principal é um robot que se transforma em ciborgue por via do desenvolvimento da sua consciência. Musicalmente, o timbre analógico de um chip SID, característico da interface Commodore 64,¹⁰³ faz parte da sua representação musical, e este ouve-se em vários momentos a delinear o cromatismo ré-réb-ré-mi-ré (excerto 15). Ao longo da banda sonora, serão as repetições, *ostinatos*, arpejos e outras figurações melódico-rítmicas de intervalos curtos responsáveis por simbolizar os temas de pós-humanismo e transferência cibernética da consciência para um corpo robótico. Estes elementos musicais contrastam, por exemplo, com a melodia de notas longas e em legato, simulando as cordas friccionadas de uma orquestra, que ouvimos na cena em que a humana Yolandi, a quem Chappie chama de mãe, morre nos seus braços (figura 35). Tornando-se um símbolo de emoção e natureza humana, as cordas regressam em outros momentos com a mesma conotação, como quando Chappie adquire consciência (figura 37), ou transfere a mente do seu criador para um corpo robot de forma a que este não morra (figura 38). Outro aspecto a ter em consideração é o símbolo de transcendência dos limites do corpo associado ao coro. Esta representação de pós-humanismo é evidente no coro e efeito de vocoder (ver anexo 4) que o processa. Ouvimos isso, por exemplo, quando este interpreta o motivo de Chappie no clímax do filme, no qual MOOSE, um robot controlado remotamente, ataca o local onde Chappie se encontra. No início da cena, como Chappie é um pacifista, o coro toca durante o período em que este apenas se esconde e não decide confrontar o outro robot. Mas quando escolhe proteger os humanos

¹⁰³ Consola de videojogos da década de 1980.

que considera a sua família (figura 36), surge a repetição de uma célula rítmica subdividida em quatro (excerto 16) que providencia o mesmo impulso propulsor e tenso do T-800, seguido de um arpejo de Commodore 64. Constatase aqui mais um paralelo com *Blade Runner*, pois se no caso de Vangelis o coro surge num acto de vingança (Batty assassina Tyrel), em Zimmer é de benevolência (Chappie não quer atacar MOOSE), e são ambos características do ser humano que estariam a ser espelhadas pelos ciborgues.

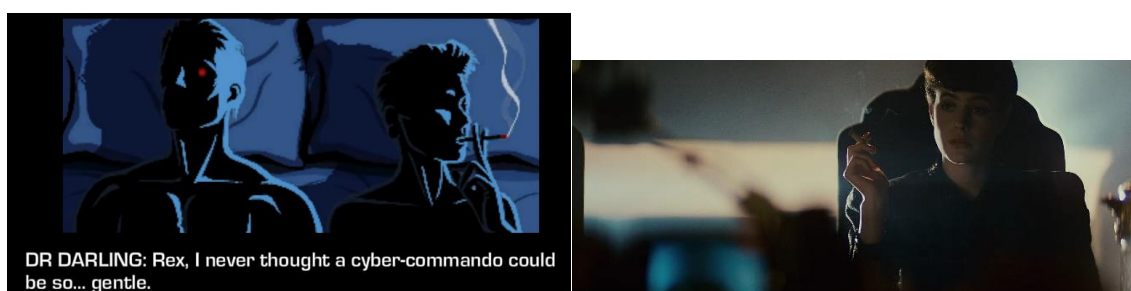
De entre os audiovisuais ciberpunk deste período, o que é exclusivamente synthwave é o videojogo *Far Cry 3: Blood Dragon* (2012). Tem música do grupo Power Glove,¹⁰⁴ eles mesmos artistas do género, e a sua linguagem mistura timbres analógicos, como o sintetizador Juno 6, e digitais. É um videojogo que cita, nas suas dimensões textuais, visuais e musicais, vários filmes ciberpunk da década de 1980: como *Blade Runner*, *The Terminator* ou *RoboCop*. Na generalidade a obra é um pastiche, mas em momentos chave detectamos citações concretas. Na cinemática de abertura assistimos à destruição do planeta devido a uma guerra nuclear, e depois à transformação de Rex Colt em ciborgue. A música começa com um pedal de fá, mas como este se divide em dois fragmentos separados por pausas (excerto 17), o repouso e novo impulso estabelece uma proximidade com a figura musical que caracteriza T-800 no filme *Terminator*.¹⁰⁵ Outro factor a ter em conta, é que a expressividade da melodia do sintetizador polifónico, o intervalo de oitava ascendente com que começa, e os efeitos sonoros que acrescenta, transmitem um ambiente sonoro próximo da faixa “Main Titles” de *Blade Runner*. Em apenas uma sequência, Power Glove e a restante equipa de produção do videojogo prestam homenagem a duas bandas sonoras ciberpunk.

A banda Power Glove adere a hibridismos tímbricos e cromatismos visíveis logo na primeira área do videojogo, onde o jogador encontra-se numa ilha e tem que sair de uma caverna, passar por dragões e combater tropas até chegar a uma base militar adversária. A música tem como centro o motivo melódico fá-fá#-mib-fá (excerto 18) executado por uma guitarra eléctrica, mas a distorção é tão elevada que alguns gestos fazem-na parecer um sintetizador. Podemos reconhecer um pastiche de *Blade Runner* através do uso de mordentes para fragmentar as melodias, e do facto deste se associar ao efeito de reverberação. A

¹⁰⁴ Controlador acessório da empresa de videojogos Nintendo, sendo um dos percussores da tecnologia de realidade virtual aplicada à indústria dos videojogos. Surgiu em 1989, mas a sua imprecisão e dificuldade nos controlos levou a que fosse descontinuado rapidamente. (Informação retirada de https://en.wikipedia.org/wiki/Power_Glove, consultado a 04/09/2019). Power Glove afirma em entrevista ter-se inspirado igualmente nos anúncios publicitários desta tecnologia, e constata-se que, ao observar o anúncio publicitário da Nintendo, reparamos que tem uma música muito próxima da sua estética: <https://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/power-glove-interview> (consultado a 04/09/2019)

¹⁰⁵ A faixa “Tunnel Chase” de *Terminator* é citada em “Combat II” dos Power Glove, ambas utilizadas em sequências de acção.

cinemática em que Colt e a Dr. Darling têm relações sexuais é um exemplo evidente (figura 38). Não só esta mulher é desenhada com um corte de cabelo e postura a segurar o cigarro que são idênticos à personagem Rachel (figura 39), como a música da cena imita o estilo da peça “Love Theme”. De andamento lento e com um solo de sintetizador, quando este dá lugar a um saxofone de fragmentos melódicos curtos com mordentes, e efeitos de eco e reverberação que intensificam o prolongamento de certas notas, esta remete o ouvinte para a estética sonora de *Blade Runner*.¹⁰⁶



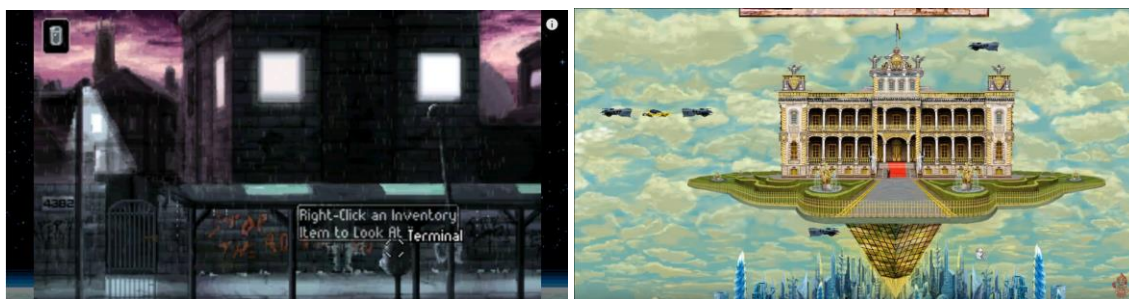
Figuras 39 e 40: doutora do videojogo *Far Cry 3 Blood Dragon* (à esquerda) inspirada em Rachel de *Blade Runner* (à direita)

Se em *Far Cry* o pastiche e a citação contribuíam para um revivalismo da estética da década de 1980, em *Trials of the Blood Dragon* (2016), outro videojogo com música da mesma banda, passaram a inspirar-se na década de 1990, e mais especificamente na nas técnicas de amostragem sonora e *scratch*, e na música tecno (Carminati 2017).¹⁰⁷ Mas é a influência de *Blade Runner* que prevalece na memória colectiva destes produtores de conteúdos. Isso é muito evidente na música de Michael McCann para o videojogo *Deus Ex Human Revolution* (2011), e na que este compositor, em conjunto com Sascha Dikiciyan e Ed Harrison criaram para *Deus Ex Mankind Divided* (2016). Ao nível da representação, estes videojogos demonstram uma relação muito próxima com a estética de *Blade Runner*. Um exemplo é o tema musical do ciborgue Adam Jensen em *Deus Ex Human Revolution*. No domínio da instrumentação, a sua função simbólica é a já padronizada nos audiovisuais ciberpunk: orquestra/humano, electrónica/máquina e coro/transcendência. Desenvolve-se como um grande crescendo que é sintomático do seu título Ícaros, e é composta pela inclusão de camadas de material musical que começam com um uníssono de cordas friccionadas e electrónica que acompanham uma melodia vocal. A repetição é uma característica desta faixa,

¹⁰⁶ Na banda sonora de *Far Cry*, esta faixa chama-se também “Love Theme”, o que reforça também uma tentativa de citar a banda sonora de *Blade Runner*.

¹⁰⁷ Retirado de: <https://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/power-glove-interview> (consultado a 04/09/2019)

sendo que todos os elementos circulam em torno da nota sol, principalmente os *ostinatos* electrónicos e as notas sustentadas. A melodia principal é sol-lá-lá[#]-sol-ré (excerto 19), repetida várias vezes e apenas com algumas variações perto do clímax. Reproduzida sempre a tempo, o compasso quaternário é destacado nos tempos fortes através de percussão electrónica, e mais tarde por uma subdivisão que promove um crescendo de velocidade. O uso de células rítmicas para criar figurações repetitivas será fundamental para representar os imaginários de tecnologia cibernética em qualquer um dos videogames deste franchise, sendo que o videogame *Mankind Divided* usa com frequência *drones*, pedais longos e melodias fragmentadas, propícios para criar uma estética ambiente muito sintonizada com *Blade Runner*.



Figuras 41 e 42: cidade de noite no videogame *Gemini Rue* (à esquerda) e edifício flutuante no videogame *Neofeud* (à direita)

Para além deste videogame, outros realizaram não apenas pastiches, mas citações quase integrais desta obra de Vangelis. *Gemini Rue* (2011), com música de Nathan Allen Pinard, tem influências dos géneros musicais jazz, blues e diversas tradições de electrónica de dança. Logo no primeiro momento de jogabilidade, observamos que as ruas de Barracus são escuras, é noite e chove intensamente como em *Blade Runner* (figura 41). A música começa com um solo de piano reverberado em intervalo de terceira menor, mas depois desenvolve-se por graus conjuntos. Detecta-se a citação quando ouvimos os fragmentos melódicos do trompete pois este procura remeter para o contexto sonoro do saxofone de “Love Theme” de *Blade Runner*.¹⁰⁸ De forma semelhante, várias das composições de Matthew “2 Mello” Hopkins para *2064: Read Only Memories* (2015), apelam à mesma literacia audiovisual, mas neste caso inclui-se o timbre do chip sonoro YM2612,

¹⁰⁸ O compositor escreve em entrevista: “Was highly important to set the mood. [...] Basically I started off with the idea of Blade Runner, as that was a reference to me. There is a track in Blade Runner with a saxophone, that a lot of people remember. I decided to take that idea and replace it with a trumpet. The song ended up being more like a private eye type thing, which was perfect”.

(Informação retirada de: <http://filmandgamecomposers.com/interviews/nathan-allen-pinard/>, consultado a 04/09/2019)

característico da consola de videojogos Sega Genesis (Wilbur 2018),¹⁰⁹ e que explora uma vez mais uma nostalgia por esse período histórico. Neste videojogo, realço a música que se ouve no momento em que existe um diálogo perto de um jardim, poi uma vez mais é uma citação do “Love Theme” de *Blade Runner*. É composta por pedais electrónicos, frequências que simulam cordas friccionadas, e um saxofone solista que interpreta uma melodia ornamentada, com efeitos de reverberação, eco e estereofonia.

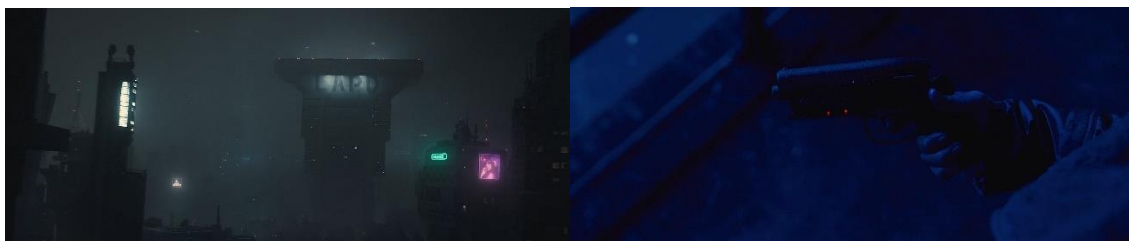
Permanecendo nos videojogos, a música do compositor Michael Kelly para *VA-11 HALL-A* (2016), apesar de ser toda ela produzida digitalmente, simula timbres e técnicas de composição que se assumem como uma alusão à estética dos mesmos anos. Destaco o início, com a apresentação da cidade, onde se ouve um ataque percutido isolado, seguido de pedais electrónicos, repetições de fragmentos de quatro notas por graus conjuntos ascendentes e depois uma melodia que simula cordas friccionadas em notas longas e de intervalos curtos. Esses elementos são muito semelhantes à música do início de *Blade Runner*, e são características que encontramos no videojogo *Neofeud* (2017), com música de Christian Miller. O compositor e programador do videojogo explicou numa entrevista que originalmente ia utilizar música dos géneros industrial e ruído, composta pelo músico Scott Smigiel, mas quando articulou música-imagem a combinação não era a que esperada. Visto a inspiração fundamental ser essa obra do realizador Ridley Scott (Meyer 2017),¹¹⁰ acabou por decidir compor a música, e o produto final possui uma reinterpretação de um grande número das músicas Vangelis. Vejamos alguns exemplos nos quais as semelhanças se evidenciam, até nos títulos. “Terrestrial Blues” é um pastiche de “Blade Runner Blues”, desde a simulação do timbre do Yamaha CS80 com os seus gestos fragmentados e ornamentados, à utilização de pedais electrónicos graves e analógicos, o piano electrónico em registo agudo e arpejos ascendentes, ou o efeito de reverberação. Por outro lado, “The Zenith” (figura 42) é simultaneamente uma dupla citação de “Tales of the Future” e “Main Titles”. Zenith é um espaço geográfico no videojogo, e recordo que o tema principal de *Blade Runner* era utilizado para representar a cidade. Este começa com o arpejo electrónico ascendente como no “Main Titles”, uma melodia com as notas dó-mi-sol-sib (excerto 20) – e que são as mesmas com que começa o cantor de “Tales of the Future” –, e frequências em *glissandos* descendentes e ascendentes como os *pitch bends* de “Main Titles”. Inclui fragmentos dedilhados com

¹⁰⁹ Informação retirada de: <https://unwinnable.com/2018/04/10/a-conversation-with-2-mello/> (consultado a 04/09/2019)

¹¹⁰ Informação retirada de <https://www.indiegraze.com/2017/09/19/interview-neofeuds-christian-miller/> (consultado a 04/09/2019)

contornos que evocam um estereótipo árabe como em “Tales of the Future” e, no final, o sintetizador tem um timbre semelhante à primeira configuração do CS80 em “Main Titles”. Outro exemplo é ainda “Memories of the Maker”, pastiche de “Memories Of Green”, sendo que ambos utilizam um timbre de pianola reverberada.

Blade Runner 2049 (2017), sequência de *Blade Runner*, não é tão próximo da estética musical de Vangelis como *Neufeld*, pois incorpora tendências audiovisuais que outros produtos ciberpunk foram construindo ao longo do período histórico visado. Observando alguns dos instrumentos e técnicas de manipulação sonora utilizados por Zimmer e Benjamin Wallfisch, compreendemos, por um lado, como é feita a representação musical do *replicant*. Recorrendo a *plugins* que simulam técnicas do som analógico, ao Yamaha CS-80, e amostras sonoras de timbres acústicos, construíram um som híbrido que, nas palavras de um dos compositores, procura ser *replicant*: “When you’re creating, you play a chord, and then all these machines take care of this extraordinary, strange, replicant-style advancement of something acoustic” (Wallfisch cit. in Lobenfeld 2017). Parte desse método para representar o *replicant* recorreu ao *plugin* modular Zebra, desenhado com o som do sintetizador analógico Minimoog, ao sintetizador híbrido (analógico e digital) Prophet 12, e ao sintetizador granular virtual SoundToys Crystallizer: processados com um efeito de *tape delay* e reverberação.¹¹¹



Figuras 43 e 44: edifício da polícia (à esquerda) e arma de *blade runner* (à direita) do filme *Blade Runner 2049*

Os recorrentes intervalos cromáticos e os *ostinatos* representam a dimensão robótica dos *replicants*, algo tornado claro na cena em que K, o protagonista, voa no seu *spinner* de regresso à esquadra da polícia (figura 43). A peça musical, em compasso 6/8, começa com um *ostinato* rítmico em percussão que vai aumentando de intensidade à medida que este se aproxima do edifício. Na cena seguinte, a personagem está dentro de um laboratório a ser analisado, e a voz masculina que ouvimos anunciar o número de série do *replicants* é

¹¹¹ Informação retirada de uma entrevista (Lobenfeld 2017), e complementada pela minha própria análise auditiva.

acompanhada por uma figura melódica com as notas sol-fá-láb-sol (excerto 21), repetida ciclicamente. Visto tratar-se do motivo de K, é reiterada várias vezes. A sequência de clímax inicia quando K observa a sua arma de *blade runner*, decidido a fazer tudo para salvar Deckard (figura 44). Ouvimos uma música reproduzida no compasso 5/4 que começa com uma figura musical num tempo sincopado (excerto 22) que podemos relacionar uma vez mais com a figura musical que caracteriza T-800 no filme *Terminator*. O *pitch bend* ascendente e descendente em electrónica distorcida que se segue, cria um timbre híbrido entre a guitarra eléctrica e o sintetizador, antecipando a cena de combate seguinte, e imprimindo um significado de desconforto e violência.

2049 mantém muitas das características do seu antecessor, como as texturas sonoras, andamentos lentos e reverberação, mas incorpora várias das relações música-imagem que se convencionaram ao longo dos trinta e cinco anos subsequentes. A distorção, que era um elemento ausente, permite a Zimmer e Wallfiach inscrever-se na padronização de violência de outros audiovisuais. Simular instrumentos analógico e utilizar o sintetizador Yamaha CS80 não só mantêm uma coesão estética com o filme anterior, mantendo-os dentro de um mesmo franchise ao nível sonoro, mas evoca simultaneamente outros produtos culturais da época, como o Moog e *Tron*. Outro factor é o destaque do ritmo, pulsação marcada e sensação de automatismo, quase ausente da banda sonora ambiente de Vangelis, exceptuando a música dos créditos finais. No fundo, o que pretendo demonstrar é que estas representações audiovisuais, muitas já iniciadas em *Blade Runner*, alcançaram, depois de trinta e cinco anos, uma relativa sedimentação e consolidação social. As que se mantêm neste momento devem ser consideradas como convenções da música ciberpunk (ver c.4). E as características musicais transversais permitem compreender as estratégias de composição para audiovisuais ciberpunk, e irão ser relevantes, no capítulo seguinte, para determinar como os ouvintes determinam o que pode ser música ciberpunk em contextos de internet, e como o seu processo de atribuição de significado parte, também, de uma literacia audiovisual baseada nestes produtos.

2.4. Características musicais da banda sonora ciberpunk

O que este capítulo demonstra, é que de entre as estratégias de representação audiovisual mais recorrentes, existe uma predominância da electrónica e das técnicas de produção musical a ela associadas, sendo apenas a distorção ou a eventual presença da guitarra que nos remete para a cultura rock. É verdade que os exemplos escolhidos foram

maioritariamente os que tinham como instrumentos os sintetizadores, fossem analógicos ou digitais. Mas isso foi consciente pois as linguagens orquestrais, como aliás pôde ser constatado no capítulo um, não costumam ser interpretadas como música ciberpunk. Portanto, esta não é reconhecida pelos agentes que discutem este tipo de música, e recordo que um dos meus principais objectivos é entender o fenómeno social, e a sua construção passa sempre pelos seus intervenientes. Mas podemos perguntar-nos se isso é suficiente para que se desconsidere o seu papel na representação ciberpunk dado que, casos marcantes como o franchise *The Matrix*, a utilizam como principal dispositivo. É evidente que não. Mas como destaquei no início do capítulo 2, o meu objectivo era encontrar os padrões dentro da amostra, e estes resumem-se pela forma como se utilizam os dispositivos electrónicos, e as técnicas de pós-produção, pois as obras com orquestra permanecem muito vincadas por uma linguagem de Hollywood que é herdeira da tradição clássico-romântica (e que mencionei anteriormente neste capítulo como sendo uma das tendências da composição para ficção científica não-ciberpunk).

O facto de, no primeiro e no terceiro períodos cronológicos, o som analógico ser uma constante de grande peso, leva-me a levantar a hipótese desse tipo de timbre ser fundamental para o imaginário ciberpunk. Ao nível da composição, existe um recurso a melodias fragmentadas, gestos curtos, intervalos pequenos e técnicas como pedais, *ostinatos* e *drones*. Isto revela uma tendência para uma estética minimal a dois níveis: por um lado, nas músicas orientadas pelo ritmo marcado, repetitivo e pulsante que se coordena por camadas; e por outro, nas músicas orientadas para a textura, onde dominam as progressões harmónicas lentas e os contrastes tímbricos. Existe uma valorização dos efeitos de produção musical como a reverberação, distorção e *pitch bend*, e uma adesão de manipulação sonora que crie um hibridismo tímbrico. Outra característica que foi fundamental foram os vários tipos de citação, deste as alusões menos evidentes aos pastiches de estilos como o de Vangelis.

Estas são as principais características da música dos audiovisuais ciberpunk, mas será isto “música ciberpunk”? Recordo que a grande maioria dos autores do capítulo anterior, quando falam de música ciberpunk, não mencionam bandas sonoras. Nesse sentido, o que me parece fundamental neste momento, é compreender em contextos de recepção musical possamos encontrar um elo comum entre os vários discursos e este corpus de obras audiovisuais. É sobre essa perspectiva que me centro no capítulo seguinte, considerando a música de Vangelis para a obra *Blade Runner* como o “álbum de música ciberpunk”. Não só porque estas características que mencionei estão quase todas presentes, mas porque a sua influência foi notória ao longo do capítulo. Acresce ainda que a referência a esta obra pôde

ser encontrada de forma evidente e sistemática nos contextos culturais que abordo no capítulo seguinte: listas de música do YouTube com o rótulo ciberpunk, *sites* de *library music* com a categoria ciberpunk, e os géneros musicais synthwave e vaporwave, descritos em alguma crítica musical, e por muitos dos seus artistas e fãs como música ciberpunk, ou como sendo inspirados por ela.

3. Circulação de música ciberpunk em contextos digitais e os processos de citação de *Blade Runner*

Not all parts of the network are in direct communication with one another, and some parts are remote and may not feel as though they are part of a larger whole. But if they identify with the genre, they share some ideas about this particular kind of music and are familiar with some of the same recording and artists. (Holt 2007, 20-21)

Pela perspectiva do musicólogo Fabian Holt, indicada na citação em epígrafe, os géneros musicais são redes sociais e discursivas de comunicação que nem sempre estão centralizadas. O que as unificam, são as ideias que os diferentes participantes partilham a respeito de uma música particular, e a familiarização, além do reconhecimento, a respeito de um *corpus* de obras e artistas. Este capítulo incide em diferentes contextos digitais onde a categoria de música ciberpunk existe, procurando identificar as suas funções, os diferentes tipos de usos que os seus participantes fazem dela, e quais as interpretações que constroem. O que interliga a amostra selecionada, é a presença de várias das características estilísticas da música ciberpunk, de que se destacam os processos de citação e pastiche da obra *Blade Runner*.

Divido este capítulo em três secções. Começo por analisar o género musical new wave, visto ser um tipo de música onde encontro a grande maioria das características da música ciberpunk enunciadas até agora, por ser o antecessor cultural dos géneros synthwave e vaporwave, e porque vários músicos mencionados por ouvintes como sendo ciberpunks – Gary Numan, Depeche Mode, Billy Idol ou Ministry –, são considerados new wave em outros contextos. Na segunda secção observo os actos de engajamento da música ciberpunk, ou seja, o que os usos e funções da categoria de música “ciberpunk” propiciam a determinados participantes. Seleciono uma amostra composta por exemplos das culturas musicais do synthwave e do vaporwave, canais do YouTube, casos no BandCamp e *sites* de *library music*. Isto permite retirar um conjunto de conclusões, elaboradas na secção final do capítulo, onde se procura compreender como a circulação de música ciberpunk participa na construção de um fenómeno social onde os seus participantes recorrem a elementos das culturas audiovisuais para afirmar uma identidade estilística e comunitária.

O método para a elaboração do capítulo é hipotético-dedutivo, e resulta da observação de contextos onde a categoria musical surge, procurando analisar porquê e o que esta significa para os seus intervenientes. Para o efeito, usa-se uma análise qualitativa para explorar a fundo casos concretos, e quantitativa quando é necessário demonstrar a existência de certos padrões ou tendências musicais – como o recurso a géneros musicais. Essas hipóteses cruzam-se com

uma análise musical de obras representativas, para deduzir conclusões a respeito do que é a música ciberpunk para esses grupos sociais.

3.1. Afinidades entre *Blade Runner* e o gênero musical new wave

Blade Runner é um marco para a música ciberpunk. Em termos históricos, considero que a formulação e consolidação desta música enquanto discurso social, e prática musical, só foram possíveis graças às características da sua banda sonora. Vários contextos digitais são representativos da sua relevância. Se escrevermos “cyberpunk music” no motor de busca da empresa Google, nos oito primeiros resultados de canções sugeridas encontra-se “Blade Runner Blues”.¹¹² No site Last.fm, a categoria “Cyberpunk music” tem a edição em CD da banda sonora, vendida em 1994, como um dos álbuns mais ouvidos pelos utilizadores¹¹³ e, na mesma página, das 1000 faixas listadas como ciberpunk, “Blade Runner (End Titles)” surge logo no lugar vinte e três.¹¹⁴ Além do mais, se observarmos a categoria do Wikipedia “Cyberpunk music”,¹¹⁵ descrita como “Music in the cyberpunk genre”, encontramos referência a duas bandas sonoras, uma delas é *Blade Runner*, e a outra é *Deus Ex: Human Revolution*.¹¹⁶

No vídeo de YouTube “Cyberpunk Starter Pack”¹¹⁷ criado pelo artista de synthwave Klayton, o músico menciona o filme *Blade Runner*. Explica que esta obra é indispensável a quem queira conhecer a cultura ciberpunk, não apenas pela sua estética, actores, diálogos ou conceitos que explora, mas, acima de tudo, pela música¹¹⁸ - onde destaca a emoção que transmite, a qualidade sonora, e o processo de improvisação do músico Vangelis. O que pretendo com este testemunho, não é apenas mencionar mais um músico que afirma algum tipo de reverência a Vangelis e à sua obra, mas salientar um vínculo que considero fundamental para compreender a música ciberpunk: a relação entre *Blade Runner*, synthwave e vaporwave.¹¹⁹

¹¹² Pesquisa realizada a 19 de Agosto de 2019.

¹¹³ À data de 19 de Agosto de 2019 contava com 213 257 ouvintes: <https://www.last.fm/tag/cyberpunk/albums>.

¹¹⁴ Retirado de <https://www.last.fm/tag/cyberpunk/tracks?page=1>, a 25/09/2019.

¹¹⁵ Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Cyberpunk_music, a 25/09/2019.

¹¹⁶ Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Cyberpunk_music, a 25/09/2019.

¹¹⁷ *Starter pack* é um conjunto de coisas úteis para qualquer iniciante em um determinado tema.

¹¹⁸ “And it’s not just because of the aesthetic, the look, it’s the acting, it’s the dialogue, it’s the concept based on a Philip K. Dick book. But the score is one of my favorites of all time, in all film”. Pode ser visualizado no link <https://www.youtube.com/watch?v=0IQGQgsuPE> (consultado a 25/09/2019).

¹¹⁹ Vaporwave é um gênero musical que se formou e circula na internet, mas também uma prática de *meme*: uma imagem, vídeo ou pequeno texto que é copiado e disseminado em larga escala pela internet. O *starter pack* inclui-se no segundo modelo de vaporwave.

O género musical new wave fornece um ponto de ligação entre estas culturas. O musicólogo Theo Cateforis tem uma obra fundamental para compreender o género musical new wave (2014), não apenas como fenómeno histórico-cultural, mas como tema unificador de vários tipos de música. Este género tem vindo a ser tratado, como este estudo reconhece, como “modern freshness and daring” (Cateforis 2014, 10), o que contribui para que, nas palavras do autor, a sua definição se transforme numa conglomeração estilística heterogénea onde o conceito está “encurralado” entre a rebelião idealizada do punk, e o compromisso de artifício do pop (*Idem*, 11). Podemos determinar, logo à partida, dois paralelismos: entre o tropo da música unificada por esta ideia de “moderno” no new wave, e uma ideia de ciberpunk na música, por exemplo, de *Blade Runner*; e como tipo de música charneira, entre o punk e o pop no new wave, e entre o rock/punk e a electrónica no ciberpunk.

Outro aspecto a ter em consideração é que, tal como o género ciberpunk se assume como um desvio do paradigma da ficção científica e, como demonstrei, a música de Vangelis potenciava essa mudança, a “nouvelle vague” francesa, na década de 1950, dizia respeito a um grupo de cineastas franceses que procuravam uma revolução em direcção a uma cinematografia onde o discurso e a linguagem eram mais poéticas (Cateforis 2014, 17).

As características do new wave que também estão presentes na música ciberpunk são a citação, o pastiche, a bricolagem, hibridismo entre géneros musicais e o sintetizador como instrumento predominante. Partindo do exemplo da banda sonora de *Blade Runner*, existe uma citação musical que possibilita uma interpretação diferente de uma das suas músicas. O tema musical do *replicant* Roy Batty cita a peça “Einleitug”, *Also sprach Zarathustra*, op. 30, de Richard Strauss, através dos instrumentos de percussão de orquestra: tímpanos, bombo, pratos e triângulo, faltando apenas o glockenspiel e o carrilhão de orquestra para utilizar os mesmos que Strauss. Apesar do carácter quase improvisado da música de Vangelis, executa os instrumentos de modo idêntico através de uma alternância de notas nos tímpanos, rufo de bombo e ocasionalmente notas de pratos isoladas. Atendendo ao título da obra de Strauss, “Nascer do Sol”, podemos interpretar o momento em que Batty é confrontado com a sua mortalidade como a ocasião em que nasce enquanto ser humano, pois esta é uma das características da humanidade – a finitude. Na eventualidade de indexar uma ideia mais vasta através de um processo de metonímia, este elemento pode estar a evocar as ideias da “morte de Deus” ou de *Übermensch*, temas centrais na obra homónima de Friedrich Nietzsche, que serviu de inspiração ao poema sinfónico de Strauss – reforçando assim a vontade de transcendência do ciborgue.

No género new wave, explica Cateforis, as citações são actos intencionalmente distanciados e com o propósito de destacar a estranheza do passado (Cateforis 2014, 96). Mas na música ciberpunk, os produtores procuram citar *Blade Runner* como homenagem, como ferramenta para explorar tópicos do ciberpunk que já estavam presentes nessa obra, e potenciar diversas leituras aos ouvintes. É um acto de engajamento (explico melhor esta questão mais adiante) onde a capitalização de referências e negociação de significados não pretende ser uma forma de provocar estranheza, mas sim familiaridade dentro da cultura. O mesmo é alcançado através do pastiche, e é aqui que o vínculo entre as músicas ciberpunk, synthwave e vaporwave se estreita, pois, todas estas manifestações aludem à década de 1980, ainda que com propósitos diferentes: no ciberpunk é uma forma de renovar significados, no synthwave de prestar homenagem e no vaporwave de crítica.

O hibridismo da música ciberpunk assume duas formas diferentes. Por um lado, os timbres dos sintetizados aludem a fontes sonoras diferentes, permitindo um som com uma gama de significados muito ampla como se estivéssemos perante um processo de bricolagem. Mas, por outro, as características da música ciberpunk nos audiovisuais apontam para aspectos que, em separado, podem remeter o ouvinte para contextos do rock, da música electrónica de dança, do punk ou até da tradição clássico-romântica. A música “Flight To LAPD” do filme *Blade Runner 2049*, que se ouve na cena em que o protagonista regressa à esquadra da polícia, é bom um exemplo desse hibridismo. Tem uma melodia em contraponto interpretada por cordas friccionadas simuladas por sintetizador que poderia ser executada dentro de uma composição para orquestra, uma figura rítmica curta repetitiva que se enquadraria em contextos de música electrónica de dança, e um fragmento de síntese sonora muito distorcida que faz *pitch bend* como se fosse uma guitarra eléctrica, algo que inserido numa faixa de rock poderia dar início a uma passagem solística.

Cateforis refere que no power pop, um género de música new wave, existe o mesmo fenómeno de conjugação de características musicais de diferentes géneros: “both the intricate vocal harmonies and melodic arrangements of the British Invasion groups and the ragged, distorted guitar sound of mid-1960s underground American garage bands [...] combining the power of a driving rock beat and guitar sound with the sophisticated arrangements of pop” (Cateforis 2014, 127). Outro dos géneros mencionados é o world beat, uma representação estereotipada de música fora das tradições Ocidentais, onde o ritmo está muito associado aos movimentos corporais (2014, 184), e à técnica de sobreposição de camadas (2014, 189). Isto demonstra a mesma prática comercial que Simon Frith destaca no género de músicas do mundo, porque esta é “pratically any music that isn’t at present catered for by its own

category” (Frith 2000, 305). Com esta afirmação o musicólogo chama à atenção para o contexto e a forma como é preponderante no processo de interpretação da música, e essa é uma afinidade entre todos estes géneros e a música ciberpunk.

Outro aspecto que cruza new wave e ciberpunk é o sintetizador. Na década de 1980, adianta Cateforis, representava a identidade “moderna” do new wave, pois era visto como a tecnologia musical do futuro, criava arranjos e solos que imitavam a guitarra eléctrica e até era capaz de ultrapassar em termos de flexibilidade, intensidade sonora, versatilidade e possibilidades tímbricas (Cateforis 2014, 151). As características de escrita musical que o musicólogo refere são a simplicidade e a repetição de padrões melódicos e rítmicos (*Idem*, 153), elementos que a música ciberpunk também possui, e dá como exemplo desta escrita o trabalho de Gary Numan, músico que considera new wave. A sua música “Are ‘Friends’ Electric?”, do álbum *Replicas* de 1979 – que é considerado no *site* Wikipedia como música ciberpunk¹²⁰ -, é um exemplo relevante para analisar a relação entre new wave e cibepunk. A música tem um texto onde, o amigo de que fala, é um android inspirado por obras literárias como as de Philip K. Dick, autor responsável pelo romance que deu origem ao filme *Blade Runner*. Na análise de Cateforis, existe um movimento alternado entre o I e VII graus, com um trítone agudo e descendente que interpreta como sendo apontamentos de alteridade e “alien” (*Idem*, 171, 172). As características de música ciberpunk que encontro nesta obra, são o movimento melódico sinusoidal que a música adquire através desse mesmo intervalo de segunda maior, providenciado um *ostinato* que se associa a uma ideia de automatismo robótico. E a distorção das guitarras eléctricas que pode ser considerada um híbrido entre guitarra e sintetizador. Ou seja, esta música em particular pode ser interpretada, mediante o contexto e o ouvinte, como new wave ou música ciberpunk.

Existem duas diferenças fundamentais entre o new wave e a música ciberpunk: o processo de citação e os actos de engajamento dos ouvintes com a música. O new wave emerge como uma reacção a géneros musicais dominantes nas indústrias discográficas, ao invés da música ciberpunk, que é um imaginário audiovisual fruto de contextos musico-teatrais. Por essa razão, a citação tem propósitos diferentes, e isso influencia os engajamentos dos ouvintes com a música. Para a música ciberpunk, trata-se de uma ferramenta para trazer à memória relações de música-imagem anteriormente experienciadas em audiovisuais. Para esta música o significado é quase sempre atribuído no acto da escuta, e essa é outra das características que Kramer refere fazer parte de uma estética pós-modernista (Kramer 2002,

¹²⁰ Ao fundo da página, pode ler-se entre as categorias que a página coloca a este álbum que se trata de “cyberpunk music” (retirado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Replicas_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Replicas_(album)), a 25/09/2019).

17). Kramer refere que os ouvintes pós-modernos têm uma atitude de escuta e mediação de significado com o objecto (*Idem*, 13) que é o resultado de um engajamento com diversas propriedades musicais presentes na obra (1996, 23). Interessa agora analisar alguns contextos digitais onde agentes aplicam a categoria de música “ciberpunk”, reflectir sobre os actos de engajamento, e analisar que propriedades musicais promovem, nesses espaços, os significados que consideram ser ciberpunk.

3.2. “Actos da música” ciberpunk em contextos de internet

[J]ust as one may come to use the concept of speech-act to capture the *constitutive* [sic] power of language in use, so too, we may wish to speak of music-acts, so as to capture the ways in which things are accomplished through musical events and their appropriations through words and deeds. (DeNora 2003, 50)

“Actos da música” é um conceito utilizado por Tia DeNora para discutir o que a música fornece ou propicia aos ouvintes em momentos específicos. Permite apontar um conjunto de particularidades que emergem durante as experiências de engajamento, e que são fruto de propriedades musicais existentes na obra, e das situações de interacção. Por esta lógica, mapear alguns espaços de produção e consumo da música ciberpunk permite-nos determinar como esta categoria circula, e quais os seus usos e funções. Considerei fundamentais para a discussão canais de YouTube, empresas de *library music* com página na internet, exemplos concretos do BandCamp e as culturas musicais synthwave e vaporwave, que têm uma forte expressão no domínio digital e encontram-se em todas estes contextos. A música ciberpunk, em todas estas práticas musicais, apresenta fundamentalmente as mesmas características estilistas, mas a aplicação da categoria tem funções distintas.

DeNora destaca que dois dos “actos de engajamento” com a música são a crítica musical e a escuta de música em casa (DeNora 2003, 50) ou, no caso de música disponível na internet, diria que em qualquer lugar onde a tecnologia móvel possibilite. Contudo, o conjunto de “possibilidades” que a autora menciona advirem dos dois tipos – ideias sobre a música e o que significa, no caso da primeira, e mudança de humor, ambiência, níveis de energia ou sinalizar questões de gosto e estilo de vida, quando se trata da segunda –, dificilmente são separados em determinados contextos. Se, no capítulo 1, a comunidade de *ND* assumia de forma mais clara o primeiro tipo, neste capítulo abordo o YouTube onde se verifica uma alternância evidente entre os dois.

Nas culturas synthwave e vaporwave, a música ciberpunk é uma inspiração estética para os músicos ao nível musical, visual e textual (refiro-me às designações dos títulos das obras), e

tem o propósito de explorar tópicos do ciberpunk em todas essas dimensões. Por estar enraizada nos meios, e ser muitas vezes sinónimo dos próprios nomes que estas práticas possuem, é nestes contextos usada como uma categoria de género. Na plataforma YouTube, existem muitos utilizadores que partilham conteúdos musicais e audiovisuais ciberpunk pré-criados – como muitos dos casos abordados no capítulo 2, e respectivas bandas sonoras –, ou usam este espaço para promover o seu trabalho artístico ciberpunk. Existem canais especializados na criação de *playlists* onde os seus produtores assumem-se como DJ que compilam músicas, e usam o rótulo de ciberpunk para as designar. Visto que todas as músicas neste contexto se tornam ciberpunk, e a secção de comentários revela a existência de muitos fãs do ciberpunk entre os consumidores, a música ciberpunk é, nestes canais, uma categoria de fã. A respeito da *library music*, é um modelo de produção musical onde músicas pré-existentes são catalogadas de acordo com diversas categorias como emoções, ambientes, géneros musicais ou outros rótulos propostos pelas próprias empresas (Tagg 2013; Nardi 2012; Mandell 2002). Nos *sites* seleccionados existem músicas que são apresentadas segundo a designação de “ciberpunk” e, por essa razão, a música ciberpunk é apresentada como uma categoria interna (mais adiante explico porque uso esse conceito) e comercial.

3.2.1. Introdução aos casos e a sua relação com a música ciberpunk

Synthwave é um género de música electrónica de dança.¹²¹ Desconheço qualquer publicação musicológica centrada neste tipo de música, e a maioria das fontes sobre o tema encontram-se em formato digital, fruto de jornalistas ou outros agentes que não apresentam qualquer especialização na área da música, como Neuman (2015a; 2015b), Hunt (2017), Solaris (2018) ou Space Master & Rascals (2019). O “synth” no seu título remete para o facto do sintetizador ser o principal instrumento e, de entre as suas características, destaca-se o uso de ritmos através de bombo, tarola e pratos de choque, tratados informaticamente com filtros de compressão, e reverberação com *gate* para que soe a uma estética dos anos 1980, pois era uma técnica muito comum na música house, electro rock e hip hop desse período. Outro elemento fundamental, é a instrumentação composta por sintetizadores analógicos, ou a sua simulação, como o Minimoog, Oberheim OB-X, E-Mu Emulator II e o Yamaha CS80 (os mesmos que identifiquei nas bandas sonoras do capítulo 2). Em termos de escrita musical,

¹²¹ Há quem o designe de outrun. Esta nomenclatura emergiu da música “Testarossa Autodrive”, lançada em 2005 por Kavinsky, músico e obra emblemática da estética do synthwave (Space Master e Rascals 2019). Outra associação possível para o surgimento deste nome, é o videojogo de 1986, *Outrun*.

destacam-se os usos de vários *ostinatos*, células de movimento sinusoidal, pedais de baixo electrónico, e muita reverberação em todos os instrumentos. A ironia do synthwave encontra-se no facto deste procurar beneficiar de todas as capacidades técnicas das ferramentas digitais, no entanto, estas servirem para simular uma estética analógica. Nesta música, os novos programas e dispositivos electrónicos permitem uma maior atenção ao detalhe, cortes e repetições de material musical instantâneos. A tecnologia favorece uma precisão na articulação de conteúdos, e um automatismo evidente em técnicas de produção musical como o *arpeggiator* que cria, de forma informática, sequências de notas que servem de *ostinatos* para a música synthwave. Por essa razão, o estilo desta música apresenta muitos pontos de contacto com a música ciberpunk.

Vaporwave é um género de música com uma expressão muito forte na internet. É caracterizado pelo uso de música pré-existente, particularmente do decénio posterior ao ano de 1980, que é manipulada em aplicações de computador. De entre os vários efeitos, destacam-se a reverberação e o eco, e uma diversidade de cortes, extensões ou reduções do tempo das amostras, duplicação de material, e filtros para modificar o timbre. Circula na internet de forma livre, apesar das faixas que se apropria, pois procura afirmar-se como uma crítica ao capitalismo e às indústrias discográficas, recusando qualquer tipo de política de direitos de autor. O recurso ao passado também reflecte um teor de nostalgia e, de entre os vários temas que explora, os mais comuns são os dispositivos tecnológicos do passado, em particular a televisão e os videojogos, tropos do ciberpunk, e alusões à cultura asiática por via do design gráfico, excertos sonoros, ou títulos que adoptam um dos três sistemas de escrita japoneses: hiragana, katakana e kanji.¹²² Para evitar sanções, estes músicos não costumam utilizar os seus nomes verdadeiros, mas escondem-se por detrás de avatares digitais que funcionam como os seus nomes artísticos. E é por essa razão que obras de vaporwave desaparecem de *sites* específicos como o YouTube, para depois ressurgir em outros contextos menos vigiados. Portanto, no estilo e nas práticas dos músicos encontramos diversas afinidades com a música ciberpunk, daí que, tanto este género como o synthwave, estejam imbuídos de uma expressão evidente da estética musical ciberpunk.

Os *sites* de *library music* que analiso nas secções seguintes, são Megatrax, Extreme Music, Audio Network Production Music, Audiomachine, Universal Production Music, Killer Tracks, Cezame Music Agency, Audiosparx, Audiojungle e Pond5. O critério para a sua selecção resultou de uma questão prática de investigação relacionada com a saturação dos

¹²² O mais habitual é o hiragana, utilizado para escrever palavras de origem japonesa, ou o katakana, que serve para transcrições da linguagem estrangeira, e que no caso dos produtores de vaporwave é quase sempre do inglês.

dados. O meu objectivo foi encontrar manifestações substanciais da categoria “ciberpunk”, algo que só consegui depois de consultar estas dez páginas. Inicialmente, queria restringir-me apenas às que tinham música ciberpunk, mas acabei por contemplar todas as que consultei porque permitem, como demonstro mais adiante, compreender uma particularidade da categoria musical existente neste mercado.

No YouTube, quase todas as semanas é criada uma nova lista de música com a palavra ciberpunk no seu título ou na descrição. Existem canais especializados em música que se dedicam a esta tarefa de disponibilizar música pré-existente, misturada em um só vídeo, de duração aproximada entre os trinta minutos e uma hora e trinta, onde a categoria “ciberpunk” é praticamente uma constante. De entre os múltiplos existentes, a amostra seleccionada foi: *NewRetroWave* (2011-),¹²³ *NightmareOwl Music* (2014-),¹²⁴ *ThePrimeThanatos* (2014-),¹²⁵ *The ‘80s Guy* (2015-)¹²⁶ e *CyberPunk Music* (2019-).¹²⁷ São quase todos dedicados à divulgação de música electrónica de dança e partilham obras synthwave e vaporwave. Produzem listas de música conceptualmente relacionadas com produtos audiovisuais ciberpunk como *Blade Runner*, ou exploram tópicos concretos como “replicant” ou “simulation” (casos abordados mais abaixo). O último canal, *CyberPunk Music*, não se situa no período temporal central desta dissertação. Incluo-o por ser o único canal, que tenha conhecimento, que se assume exclusivamente como destinado à promoção de música com características ciberpunk.¹²⁸ Menciono igualmente outros exemplos de *playlists* inseridas nestes canais que foram disponibilizados após o ano de 2017, pela sua pertinência na compreensão deste fenómeno de categorização.

3.2.2. Uso da citação e pastiche: exploração de significados ciberpunk na música

A construção de significados musicais ciberpunk nestes diferentes contextos de produção e recepção demonstra ser baseada em duas ferramentas do estilo musical ciberpunk: a citação e o pastiche. No caso do synthwave, se observarmos um documentário desenvolvido pelo estúdio Castell & Moreno, *The Rise of the Synth*, encontramos um álbum com a participação dos vários artistas envolvidos. Propositado ou não, a primeira música chama-se “Deckard Returns”, do artista Chrome Canyon, e é uma combinação da estética de *Blade*

¹²³ Retirado de <https://www.youtube.com/user/NewRetroWave> a 25/09/2019.

¹²⁴ Retirado de <https://www.youtube.com/user/NightmareOwlMusic> a 25/09/2019.

¹²⁵ Retirado de <https://www.youtube.com/user/ThePrimeThanatos/featured> a 25/09/2019.

¹²⁶ Retirado de https://www.youtube.com/channel/UC6ghlxmJNMd8BE_u1HR-bTg a 25/09/2019.

¹²⁷ Retirado de <https://www.youtube.com/channel/UCADut66wggEWo4r6sn5-XwA/videos> a 25/09/2019.

¹²⁸ Na secção “About” do canal, usa a expressão: “songs with Cyberpunk vibes” (*CyberPunk Music* 2019).

Runner e *Blade Runner 2049*. Entre as suas características, destaca-se o som do Yamaha CS80 e um carrilhão que remetem para Vangelis logo no início da peça, e o som grave e distorcido que se ouve posteriormente, além de um *ostinato* de movimento sinusoidal que alude à estética de Zimmer e Walfisch no filme seguinte.¹²⁹

Na entrada “Synthwave” da página de internet Wikipedia¹³⁰ pode ler-se que este género é frequentemente comparado com o ciberpunk, ideia que é igualmente partilhada por outros autores de artigos na internet (Andy 2014; Neuman 2015; Solaris 2018). Defendo que isso acontece por causa dos diferentes tipos de citação que os músicos de synthwave adoptam para referir dimensões da cultura ciberpunk. Os títulos das músicas podem aludir a narrativas audiovisuais específicas, como “Deckard Returns” que aponta para *Blade Runner*, e o mesmo acontece com letras de canções que exploram temas associados ao ciberpunk (como apontei no capítulo 1 quando analisava a comunidade *Neon Dystopia*). E nas músicas, sentem-se paralelos entre o género synthwave e as diversas bandas sonoras de ciberpunk da década de 1980 através de pastiches.¹³¹

Com a música vaporwave o fenómeno é idêntico. O que é distintivo do vaporwave é o processo de apropriação que funciona como uma forma de citação; os tipos de efeitos que aplica, pois são técnicas de variação musical; e a tecnologia, que está profundamente implicada no processo artístico. Devido ao elevado efeito de reverberação e ao processo de esticar as músicas ao ponto de se criarem notas longas e pedais, a que se acrescenta o costume de escolher faixas onde o saxofone, piano ou sintetizadores da década de 1980 se destacam, a estética geral torna-se muito próxima das músicas de Vangelis.

Por tudo isso, o synthwave e o vaporwave representam contextos sociais onde artistas e músicos estão conscientemente ligados ao imaginário sonoro e visual do ciberpunk. E são tipos de música que se cruzam constantemente no mesmo espaço, como iremos ver no YouTube, e já foi demonstrado em capítulos anteriores. O vínculo que fã da música ciberpunk fazem entre esta e o synthwave foi evidente, por exemplo, quando observámos o *site* The Cyberpunk Database, onde dezasseis artistas listados como ciberpunk encontram-se no

¹²⁹ Retirado de <https://theriseofthesynths.bandcamp.com/>, a 25/09/2019.

¹³⁰ Retirado de https://en.wikipedia.org/wiki/Synthwave#cite_note-mtviggy-4, a 25/09/2019.

¹³¹ Um exemplo muito claro é o artista Kavinsky, a quem costuma ser atribuído o início do género synthwave. O seu álbum *Outrun*, por exemplo, começa com um *ostinato* sinusoidal de timbre sintetizado que é, ou simula ser, um Moog. Esteticamente alude, não só pelo timbre, mas também o tipo de figuração, à música de *Tron Legacy*. E isso é destacado na secção de comentários: “My god the first beat reminds me of Tron soundtrack by Daft Punk, I can’t be the only one” (comentário de Archlion). Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=LC88mhGVIy8&list=PLCuEH5Tl2B8qq-98aYCRPmsG16PXUmPRd> a 25/09/2019.

gênero synthwave, e dois músicos eram de vaporwave.¹³² Sem esquecer que, comunidade do site *Neon Dystopia*, a maioria dos artistas identificados como ciberpunk estavam precisamente nesses dois gêneros musicais.



Figuras 45 e 46: álbum de synthwave (à esquerda) inspirado no logotipo do filme *Blade Runner*¹³³ (à esquerda)

Reflectindo a estética de Vangelis, os gêneros de synthwave e vaporwave formam-se a partir de, por um lado, da vertente mais dinâmica e dançável e, por outro, a mais contemplativa e estática – duas das componentes que faziam parte da constituição da banda sonora de *Blade Runner*. No caso do synthwave,¹³⁴ os timbres dos sintetizadores e a escrita musical evidenciam muitas vezes influências claras de *Blade Runner*. Por exemplo, a música “Hydra”, do álbum *Umbra Complex* de SHIKIMO, lançado em 2019, tem um andamento muito lento, com uma melodia reverberante semelhante ao Yamaha CS80 no “Main Titles” de *Blade Runner*. Outra música do mesmo álbum do artista SHIKIMO, “Celestial Ritual”, tem como linha melódica outra simulação de Yamaha CS80, desta vez mais próxima, pelo timbre e contorno melódico, de “End Titles”, especialmente nos primeiros compassos. O artista Fatalvector e a sua obra *Night City Terror*, para além do tipo de letra do álbum ser igual ao de *Blade Runner* (comparar figuras 45 e 46), e o título da faixa “Nightrunner” ser uma referência clara, tem nessa mesma música alguns timbres remanescentes do Yamaha CS80 e um *ostinato* sinusoidal e de intervalos curtos que remete para o “End Titles” de *Blade*

¹³² Retirado de <https://cyberpunkdatabase.net/msearch.php?genre=Synthwave> a 25/09/2019.

¹³³ Recorte da capa da edição de DVD de 2005 retirada da página oficial da empresa Warner Bros (Warner Bros 2019).

¹³⁴ Para celebrar o lançamento de *Blade Runner 2049*, o evento de synthwave *Outland* realizou no dia 29 de Setembro de 2017 uma celebração dedicada a *Blade Runner*. Segundo consegui apurar, apesar do mote do espectáculo ser o filme, não existiram alusões concretas à sua música. Mas o poster oficial é dedicado a *Blade Runner*, sendo uma imagem de um beco cheio de luzes néon, e onde estão vários cartazes com os logos dos vários artistas que participaram no evento. O poster faz referência a outras obras ciberpunk como *The Terminator*.

Blade Runner. Os paralelos são semelhantes aos do álbum *Dangerous Days*, de Perturbator, lançado em 2014. O primeiro título de *Blade Runner*, quando ainda estava em fase de produção, era precisamente “dangerous days” e, sem ser esta relação entre títulos, existe uma música em particular, “Minuit (feat. Dead Astronauts)” que adota uma melodia calma, contemplativa e com muita reverberação, assemelhando-se a um Yamaha CS80. Outros exemplos são as músicas “The Crash” de Kavinsky ou “Something wrong tonight” de College. Na primeira obra, o ambiente criado pelo uso de uma gravação de chuva combinada com uma melodia lírica que simula cordas friccionadas são elementos que remetem o ouvinte para *Blade Runner*. Já na segunda, ouvimos um *pitch bend* descendente, e um arpejo ascendente que é constante e que, por se manter ao longo da peça, promove uma associação com o *ostinato* de “End Titles”.¹³⁵ E na amostra de canais de YouTube discutida neste capítulo, encontramos compilações de música com o rótulo de “synthwave” mas com passagens musicais que nos remetem para elementos semelhantes à música de Vangelis.¹³⁶

Para os agentes envolvidos no synthwave e no vaporwave, o álbum de *Blade Runner* não é apenas revisitado, ele é considerado parte da cultura. No caso do vaporwave, existem vários utilizadores de internet que escrevem artigos a associar *Blade Runner* a este género musical (Bacon 2018; Nagel 2019; Pettigrew 2019).¹³⁷ Ao nível musical, isso é notório pelas diversas compilações de tributo que têm sido criadas ao longo dos anos, umas inspirando-se directamente nas suas músicas, outras produzindo obras conceptualmente relacionadas. E no caso concreto da cultura synthwave, inspira-se em outras obras como *Tron*, *Terminator* e *Aliens*, e artistas particulares, como Wendy Carlos, John Carpenter ou Depeche Mode, músicos responsáveis por obras musicais ciberpunk.

Nestas culturas do synthwave e do vaporwave, as referências de *Blade Runner* são bastante diversificadas. Há peças que aludem apenas através do seu título, como é o caso da música de synthwave “Blade Runner 2049”¹³⁸ de Synthwave Goose, vendida no BandCamp.

¹³⁵ Existem influências de *Blade Runner* e da cultura ciberpunk na música synthwave que só são identificadas por um processo de citação da citação. Na trilogia de videojogos *The Streets of Rage* existem vários elementos ciberpunk como a inclusão de ciborgues visualmente inspirados no T-800 a partir do segundo. O tema musical principal da trilogia, que era (no videojogo) inspirado pelo “End Titles” de *Blade Runner* e reproduzido na noite citadina da diegese, recebe um cover do artista de synthwave Introspect em 2019. Este transforma os timbres dos sintetizadores e o portamento descendente característico da música em elementos muito mais próximos de *Blade Runner*, ao remeter de forma evidente para o Yamaha CS80.

¹³⁶ Refiro-me às músicas “Sector 12-B” de Ray Gun Hero, utilizada na lista de música ‘Sector 12’ *A Cyberpunk Mix*, e de “Transmissions (feat. STARFORCE)” na lista ‘BLADE RUNNER 2049’ *Best of Synthwave and Cyberpunk Music Mix*. Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=9kAq_mjwN8w&t=20s a 25/09/2019.

¹³⁷ Pode ser ouvido no *link* <https://www.youtube.com/watch?v=CvDTppJMIBQ> a 25/09/2019.

¹³⁸ Pode ser consultado no *link* <https://synthwavegoose.bandcamp.com/track/blade-runner-2049> (consultado a 25/09/2019).

Ou na sua sonoridade, como “Blood Rain”, composta por Reubino em 2017, e que é uma reinterpretação do “End Titles” de *Blade Runner* descrita pelo autor como “an electronic-cyberpunk themed track” (HFR 2017a).

No *site* Bandcamp, existem obras que são apontadas como sendo simultaneamente ciberpunk e vaporwave. É o caso de *Tears In Rain: A Tribute To Blade Runner* de 2016, editado pela Future City Records e com a participação de artistas dessa editora. O exemplo é muito relevante para a discussão pois todos os títulos das músicas referem algum aspecto da narrativa ou da banda sonora, como “Undercity Blues”, “L.A. 2019”, “Rachel” ou “Synthetic Dream.” Em termos musicais, não são faixas orientadas para o ritmo de dança, mas sim para a combinação de texturas, andamento lento, os tempos do compasso não são marcados, e existe um efeito de reverberação elevado:¹³⁹ daí que tenha igualmente a categoria de vaporwave. Já o álbum *Nexus Save the Queen* de 2018, que é uma mistura de obras de diversos artistas, foi realizado por Space Master e disponibilizado gratuitamente no *site* Mixcloud. Por se tratar de um tributo aos filmes *Alien* e *Blade Runner*, começa com o tema principal do filme *Alien*, e termina com o “Main Titles” de *Blade Runner*. A restante compilação possui faixas de synthwave sem relações evidentes com os filmes em questão.¹⁴⁰



Figuras 47 e 48: álbum de vaporwave (à direita) retirada de um plano de *Blade Runner* (à direita)

Quando a música vaporwave cita *Blade Runner* – e aqui refiro-me ao processo de apropriação da sua música – é pouco provável que as faixas de Vangelis sejam alteradas em pós-produção para adquirir um estilo vaporwave, pois estas já o possuem. Mas existem casos

¹³⁹ As músicas podem ser ouvidas no *link* <https://futurecityrecords.bandcamp.com/album/tears-in-rain-a-tribute-to-blade-runner> (consultado a 25/09/2019).

¹⁴⁰ Retirado de mixcloud.com/space-master/nexus-save-the-queen/ a 25/09/2019.

em que isso ocorre, como no álbum *Off-World* (ver figuras 47 e 48).¹⁴¹ Descrito como “[a] non-linear approach to the Blade Runner soundtrack” (Haloed 2017), usa as etiquetas do Bandcamp “cyberpunk” e “vaporwave”,¹⁴² e serve-se da música pré-composta para o filme para aplicar efeitos de pós-produção, ou acrescentar novas gravações como sons da chuva ou de carros que intensificam a sua estética contemplativa, reverberante e de paisagem sonora ambiente.¹⁴³ O que o músico considera como abordagem não linear à obra reflecte-se na modificação na ordem em que surgem as músicas, e nos títulos, que não se mantêm enquadrados à narrativa, mas evocam momentos diferentes. Por exemplo, a primeira faixa, que transforma o “Main Titles”, tem como título “A New Life Awaits You”, expressão que se ouve na publicidade à colónia extraterrestre “Off-World”. Diria até que o músico procura recriar temas ou ambientes do filme, como acontece com a música “Dreaming Real”. Começa com uma citação da faixa “Rachel’s Song”, mas depois ouve-se chuva e um trote de cavalo que indicia que estes sonhos não são apenas os de Rachel, mas os de um *replicant* pois Deckard sonha com um unicórnio na versão *Final Cut* do filme, indicando que este pode não ser humano, e ter memórias implantadas. Manifestamente, esta obra musical tem um elemento de ironia. Um ouvinte que tenha um conhecimento profundo de *Blade Runner* pode esperar, ao ler os títulos, que determinadas músicas vão ser utilizadas. Mas como isso não acontece, o produtor convida à exploração de novos significados cyberpunk através de um processo de citação musical.

No motor de busca da página de *library music* Audiosparx, as palavras “Blade Runner” revelam 411 resultados. Algumas dessas faixas são pastiches da escrita composicional de Vangelis, existindo até umas que são descritas no título como tendo o estilo do filme ou de Vangelis.¹⁴⁴ Na generalidade da amostra extraída das empresas de *library*

¹⁴¹ Pode ser ouvido no *link* <https://haloed.bandcamp.com/album/off-world> a 25/09/2019.

¹⁴² No próximo capítulo irei explorar este processo de identificação da página, e que pode ser visível na figura 49 demonstrada abaixo.



¹⁴³ A banda sonora de *Blade Runner*, vendida em separado, também inclui efeitos sonoros e diálogos extraídos do filme. E estes não correspondem às cenas em que as músicas surgem, são ferramentas artísticas incluídas pelos produtores. Por exemplo, na faixa “Main Titles” ouvimos um excerto da cena em que Deckard usa uma máquina para analisar uma fotografia que encontrou na casa de um dos *replicants*. Nessa cena em particular, a música reproduzida no filme não é “Main Titles”, mas sim “Tales of the Future”. Esta prática de aplicação de efeitos sonoros e diálogos à música é transposta para o contexto do vaporwave.

¹⁴⁴ Neste caso, falo especificamente de “Dramatic sci-fi theme (Blade Runner style)” e de “Vangelis Sound-Alike”, que aludem ao “Main Titles” de *Blade Runner*: Retirado de https://www.audiosparx.com/sa/summary/play.cfm/crumb.31/crumb.0/sound_id.859681e https://www.audiosparx.com/sa/summary/play.cfm/crumb.31/crumb.0/sound_id.312773 em 25/09/2019.

music, depreende-se que uma parte substancial das músicas identificadas como ciberpunk utilizam, como nos exemplos anteriormente mencionados, citações de bandas sonoras de audiovisuais narrativos ciberpunk. Encontramos referências à música do filme *Tron* em faixas como “Cyberpunk”, de SilverIceSound;¹⁴⁵ do videogame *Deus Ex Human Revolution* em “Cyberpunk Supercity Ambient Trailer” de quatum-audio;¹⁴⁶ ao filme *Total Recall* em “Space Overture”, de Gréco Casadesus;¹⁴⁷ ou “Cyberpunk Dream”, de GAMEAUDIOPERSON, que se inspira em *Ghost in the Shell*.¹⁴⁸ Na maioria, as características que permeiam estas obras e, mais concretamente, as que desta selecção citam de forma evidente as bandas sonoras de *Blade Runner* e *Blade Runner 2049*, podem ser sistematizadas a partir de um exemplo concreto. A faixa “Dead Star (Cyberpunk Electronic Trailer)”,¹⁴⁹ composta por SergeyWednesday, combina influências de *Blade Runner* e *Blade Runner 2049*. Composta integralmente por síntese sonora, é dividida por dois blocos de conteúdo, um primeiro orientado para as texturas sonoras com notas longas, e um outro marcado pela pulsação rítmica, e que depois se fundem na segunda metade da faixa. A articulação de elementos é feita por acumulação de camadas, os timbres são digitais, mas coexistem com a simulação dos sopros de metal do Yamaha CS80, característico de *Blade Runner*, e a textura intensificada por várias notas pedais, prolongamentos de frequências e *ostinatos*. Os vários padrões rítmicos, técnicas de *pitch bend*, oscilação de frequência, *ping pong delay*, reverberação e saturação sonora, conferem um carácter muito electrónico à música.

Pesquisando *library music* com as palavras “blade runner cyberpunk”, encontram-se 136 resultados no *site* Audiosparx, 97 no Audiojungle e 126 no Pond5. Este segmento da amostra apresenta sensivelmente as mesmas características já mencionadas, sendo de destacar alguns casos concretos onde se citam músicas ou fragmentos de *Blade Runner*: “Electric Rain – Full (Moody Electronic Retro Cyberpunk Calm Ambient)” usa um timbre que simula o Yamaha CS80 para aludir à melodia do “Main Titles” e de “Blade Runner Blues”;¹⁵⁰ “Cyberpunk Future Noir” também replica o Yamaha CS80, mas desta vez nas configurações de *Blade Runner 2049* e numa alusão à faixa “Mesa”.¹⁵¹

¹⁴⁵ Retirado de <https://audiojungle.net/item/cyberpunk/22329876> a 25/09/2019.

¹⁴⁶ Retirado de <https://audiojungle.net/item/cyberpunk-supercity-ambient-trailer/23795788> a 25/09/2019.

¹⁴⁷ Retirado de <https://en.cezame-fle.com/#/releases/437/outer-space-inner-space.html> a 25/09/2019.

¹⁴⁸ Retirado de <https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/84843251-cyberpunk-dream> a 25/09/2019.

¹⁴⁹ Retirado de <https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/85605804-dead-star-cyberpunk-electronic-trailer> a 25/09/2019.

¹⁵⁰ Retirado de <https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/80974621-electric-rain-full-moody-electronic-retro-cyberpunk-calm-amb> a 25/09/2019.

¹⁵¹ Retirado de <https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/94787365-cyberpunk-future-noir> a 25/09/2019.

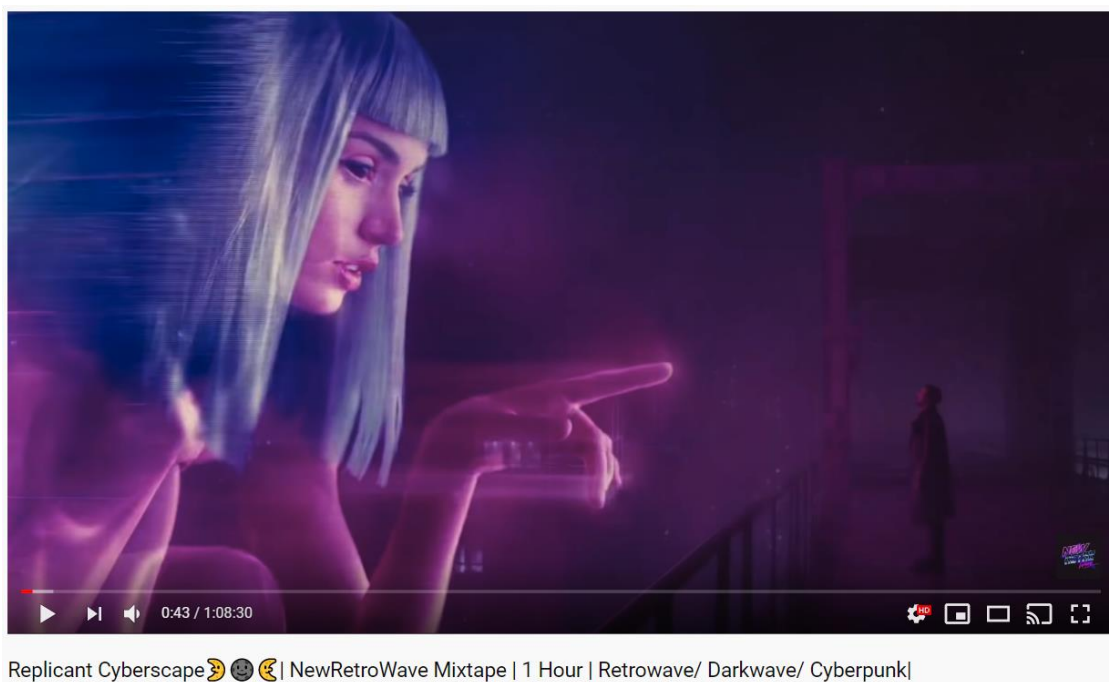


Figura 50: lista de música do YouTube acompanhada de uma imagem retirada do filme *Blade Runner 2049*

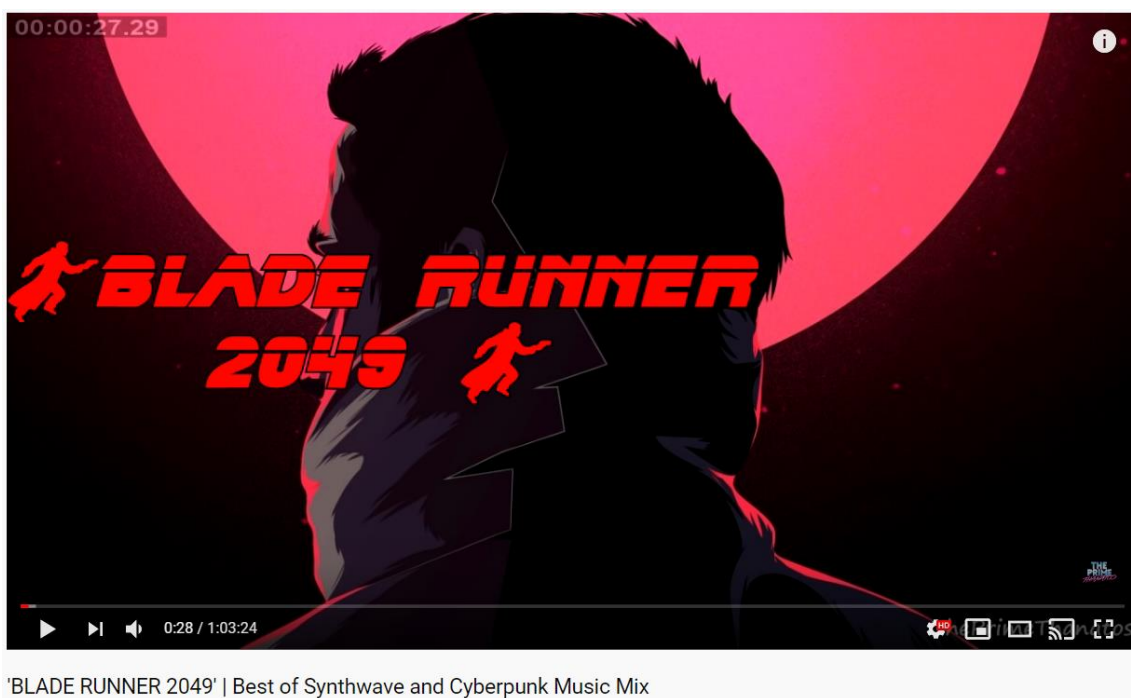


Figura 51: lista de música do YouTube com um desenho inspirado no protagonista de *Blade Runner 2049*

Para muitas das listas de música analisadas na amostra do YouTube, a mediação visual é um factor determinante pois as músicas apontadas como ciberpunk são apresentadas com uma imagem, colocada no vídeo, que é alusiva a imaginários audiovisuais ciberpunk

(figuras 50 e 51). Contudo, muitas das que aludem ao franchise de *Blade Runner*¹⁵² não evidenciam uma citação sonora evidente. Reflectem as mesmas sensibilidades e escolhas artísticas que as demais, realçando talvez um maior enfoque no género synthwave, o que não é de estranhar dado o destaque na estética pastiche da década de 1980. Isto aponta para uma forte influência do imaginário do ciberpunk na cultura synthwave, como acontece na música “Silence & Surrender” de C Z A R I N A. No videoclipe existem elementos que podemos associar à imagética de *Blade Runner*. Tem um ambiente nocturno, é situado nas ruas e depois dentro de um bar, a paleta de cores favorece as luzes de néon, existem vários dispositivos electrónicos como televisões, e muitos dos actores são asiáticos e vestem-se com kimonos (figuras 52 e 53).¹⁵³ Exemplos como este são importantes pois são casos que, se formos ao BandCamp, onde a grande maioria destas obras são vendidas, encontramos a etiqueta de “ciberpunk” atribuída pelo artista. E isto revela que se inscreve conscientemente na cultura ciberpunk.



Figuras 52-53: imagens do videoclipe “Silence & Surrender” inspiradas no imaginário ciberpunk

O mesmo acontece com o vaporwave. Encontramos citações audiovisuais como os excertos de *Blade Runner* utilizados num vídeo que simula uma fita de VHS, com música electrónica repetitiva e uma reprodução do diálogo de Batty do final de *Blade Runner*.¹⁵⁴ Outro audiovisual vaporwave, desta vez com excertos da curta metragem de animação *Blade Runner: Blackout 2022* usa uma música do artista de synthwave, Com Truise. Assim, esta música vaporwave torna-se uma alusão à alusão da década de 1980, intensificando a ironia

¹⁵² A título de exemplo, veja-se “Replicant Cyberspace” no canal *NewRetroWave* ou “Blade Runner 2049’ Best Synthwave and Cyberpunk Music Mix”. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=yKXgVQZIAbs> e https://www.youtube.com/watch?v=9kAq_mjwN8w&t=20s a 25/09/2019.

¹⁵³ Pode ser visualizado no link https://www.youtube.com/watch?v=t0hSy_x81fM (consultado a 25/09/2019).

¹⁵⁴ Na descrição do álbum *AN INTERSTELLAR VOYAGE*, disponibilizado no YouTube, podemos identificar que um dos artistas que o inspirou é Vangelis, e no título pode ler-se que é uma “cyberpunk space ambiente mix”. Mas a sua música não fornece qualquer relação evidente com o músico em questão. (Pode ser ouvido no link https://www.youtube.com/watch?v=ZxGiYO5ZW_Q&t=125s, consultado a 25/09/2019).

no significado da simulação que se inscreve nas imagens onde *replicants* combatem humanos,¹⁵⁵ e torna a obra simultaneamente um produto ciberpunk, vaporwave e synthwave.

Na amostra de canais de YouTube, a grande maioria das referências audiovisuais que os utilizadores que gerem estes canais fazem é ao videojogo *Cyberpunk 2077*. As imagens que acompanham uma grande porção dos vídeos, e as listas de música, estão conceptualmente ligadas a esse audiovisual. Mas continuo a considerar que mesmo esta associação da música ciberpunk ao videojogo só foi possível graças a *Blade Runner*, pois *Cyberpunk 2077* recebeu muitas influências desse filme. Em comunicado à imprensa, a equipa responsável pelo videojogo revelou que as suas inspirações provieram da obra literária *Neuromancer*, e dos filmes *Blade Runner* e *Ghost in the Shell* (Fischer 2019). *Cyberpunk 2077* ainda não se encontra à venda, mas um dos *demos* jogáveis já disponibilizados¹⁵⁶ revela uma cidade esteticamente semelhante à Los Angeles de *Blade Runner*, e as músicas ouvidas dentro da diegese são de géneros de música electrónica de dança nos bares, e estereótipos de música asiática na zona do mercado – contextos de reprodução musical semelhantes aos do filme *Blade Runner*.

3.2.3. De convenções audiovisuais a estilo musical na internet: *library music* e a criação de uma identidade musical ciberpunk

Library music é uma prática que procura fornecer músicas prontas a serem utilizadas em produções audiovisuais. Contudo, apesar de no presente ano de 2019 o ciberpunk audiovisual ser cada vez mais popular devido ao sucesso de filmes como *Blade Runner 2049* em 2017, a pesquisa por *sites* de *library music* revelou que as referências ao ciberpunk não são ainda muito frequentes.¹⁵⁷

A figura 54 demonstra que apenas 4 das 10 páginas consultadas possuem uma quantidade de obras digna de nota. Nestes exemplos, “cyberpunk” é um conceito que nunca surge como categoria evidente,¹⁵⁸ o que demonstra que não é colocado lado a lado com rótulos de género ou estilo musical, nem mesmo “ambiente” ou “humor”. Em quase todas

¹⁵⁵ Pode ser ouvido no *link* <https://www.youtube.com/watch?v=F-WbQ4cbxuQ> a 25/09/2019.

¹⁵⁶ Pode ser visualizado no *link* <https://www.youtube.com/watch?v=vjF9GgrY9c0>, consultado a 25/09/2019.

¹⁵⁷ Pesquisa realizado no dia 21 de Agosto de 2019.

¹⁵⁸ Júlia Durand, musicóloga e investigadora que tem trabalho em *library music*, refere que existem diferentes tipos de catalogação nestas páginas. Uma categoria é uma ferramenta explícita que coordena músicas, as palavras-chave são marcadores que especificam uma faixa, e existem ainda categorias internas, que fazem parte da programação informática da página e não estão visíveis aos utilizadores, mas servem para agrupar as músicas numa rede virtual (informação proveniente de discussão com a autora, 19 de Agosto, 2019).

estas páginas, ciberpunk é uma categoria invisível. Quando se procura no motor de busca de cada *site* surge a quantidade de obras listadas na figura 54, mas isso é porque existe um sistema interno que as interliga. Além desta teia que organiza repertório, “cyberpunk” é um termo que surge na descrição das faixas apresentadas pelas páginas Universal Production Music e Killer Tracks, faixas que são, aliás, as mesmas. Uma palavra-chave inserida nas peças de Pond5 e Audiojungle. E um estilo/gênero no Audiosparx. Várias considerações são passíveis de se extrair destes resultados, principalmente atendendo às estruturas destas empresas. Pond 5, Audiojungle e Audiosparx têm dimensões reduzidas, e não têm uma equipa especializada para catalogar as músicas que vendem, ficando ao cargo do músico.¹⁵⁹ Audiosparx é a única exceção, pois a música ciberpunk é considerada de forma explícita. Encontra-se dentro da categoria “Science Fiction Genres”, mas não apresenta, na sua descrição, nenhuma identificação das suas características musicais.

<i>Site de library music</i>	Quantidade de faixas com a categoria “cyberpunk”
Megatrax	0
Extreme Music	0
Audio Network Production Music	0
Audiomachine	0
Universal Production Music	2
Killer Tracks	2
Cezame Music Agency	732
Audiosparx	1000
Audiojungle	1248
Pond5	1369

Figura 54: Tabela com a quantidade de faixas com a categoria “cyberpunk” encontradas em *sites de library music*

Para estas empresas de *library music* o ciberpunk não é um tipo de música, da mesma forma que não o é para a generalidade das indústrias discográficas ou de entretenimento audiovisual. Contudo, prevalece como um conceito fundamental para estes músicos, que colocam essa palavra-chave nas suas obras, acoplando igualmente títulos de audiovisuais como *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, *Deus Ex* ou *Tron*, acusando as suas influências,

¹⁵⁹ Informação proveniente de discussão com Júlia Durand, 19 de Agosto, 2019.

inspirações, ou imaginários e alusões sonoras que pretendem salientar. Cezame é um caso particular pelo facto de ser uma empresa de maiores dimensões dentro da indústria da *library music* que tem música ciberpunk. Visto possuir um número considerável de obras, e na página Audiosparx ser um estilo de produção musical (figura 55), pode revelar que o ciberpunk está a tornar-se reconhecido neste mercado.

[Home](#) > [Music by Production Style](#) > [Sci-Fi Cyberpunk Music](#) >

Sci-Fi Cyberpunk Music

(960 Tracks)

Cyberpunk is a science fiction genre noted for its focus on "high tech and low life." The name is a blend of cybernetics and punk. It features advanced science, such as information technology and cybernetics, coupled with a degree of breakdown or radical change in the social order.

Figura 55: Categoria “cyberpunk music” na página Audiosparx¹⁶⁰

As músicas destas páginas são, na sua maioria, electrónicas. A tendência é que tenham um andamento lento e com pouca marcação da pulsação, com grande destaque na criação de atmosferas, e podemos encontrar as várias técnicas de manipulação electrónica características da música ciberpunk, como o *pitch bend*, reverberação ou distorção. Existe uma adopção de géneros musicais particulares neste *corpus*, sendo o mais comum o synthwave, mas havendo ainda obras de tecno, ambiente, industrial e rock, entre outras menos habituais.

Desta amostra de *library music*, as características particulares a salientar são a predominância de *ostinatos* e outras técnicas de repetição de pequenos fragmentos melódico-rítmicos, articulados por camadas, de que são exemplos as músicas “Cyberpunk”¹⁶¹ de SellAudio, ou “Hidden Network”¹⁶² de Colo Colo. Outra especificidade é o uso de síntese sonora analógica, ou a simulação da mesma, presentes em peças como “Digital Revolution (Hybrid cinematic epic track in cyberpunk style)”¹⁶³ de CHUBAKOV_PRO ou “Epic Sci-Fi Cyberpunk Trailer”¹⁶⁴ de SoundTree. De entre as técnicas de manipulação informática referidas, a saturação do som, que cria distorção, é a mais comum, umas vezes em sons que

¹⁶⁰ A captura de ecrã foi retirada no dia 27/09/2019, e pode-se constatar que deixaram de ser 1000 resultados (estes diziam respeito à consulta do dia 21/08/2019), para agora serem 960.

¹⁶¹ Esta faixa em particular faz alusão ao tema musical da série de televisão *Stranger Things*: retirado de <https://audiojungle.net/item/cyberpunk/24016330> a 25/09/2019.

¹⁶² Neste caso, a música alude ao tema musical da série de televisão *Mr. Robot*: retirado de <https://en.cezame-fle.com/#/releases/2075/geek-stories.html> a 25/09/2019.

¹⁶³ Retirado de <https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/92360505-digital-revolution-hybrid-cinematic-epic-track-cyberpunk-sty> a 25/09/2019.

¹⁶⁴ Retirado de <https://audiojungle.net/item/epic-sci-fi-cyberpunk-trailer/23877422> a 25/09/2019.

parecem sintetizador como em “Cyberpunk”¹⁶⁵ de MaxyzMusic, outras de guitarra eléctrica como em “Energy Electronic Cyberpunk”¹⁶⁶ da RainSound.

Estes dados revelam que são usadas várias das características estilísticas que identifico como música ciberpunk, e estas são, neste contexto, associadas a essa cultura. Dado que a atribuição desta categoria na *library music* se deve, maioritariamente, aos próprios compositores, isso evidencia um conjunto de factores. Primeiro, os músicos possuem literacia audiovisual ciberpunk e demonstram-no abertamente nas designações das músicas ou nas palavras-chave que escolhem para as acompanhar. Em segundo, procuram penetrar nas lógicas empresariais vigentes nestes mercados, criando um conjunto de obras que não se inserem directamente em nenhuma das categorias propostas pelas empresas – à excepção de Audiosparx. E em terceiro, isto revela que procuram inscrever o seu trabalho no estilo musical ciberpunk, ao lado de um *corpus* de obras e compositores de bandas sonoras, participando assim na criação de uma identidade musical ciberpunk.

3.2.4. Ecletismo, hibridismo e categoria agregadora de géneros musicais: a criação de uma comunidade

Os conceitos de hibridismo e ecletismo são fundamentais para a música ciberpunk. Anteriormente já referi o hibridismo sonoro no ciberpunk, mas ao nível da aplicação ou interpretação da categoria “ciberpunk” pelos ouvintes, é um conceito que explica como esta pode servir para designar rock, punk ou géneros de electrónica em diferentes contextos e por vários usuários. Isto é diferente do ecletismo. As bandas sonoras de ciberpunk adoptam diferentes géneros de acordo com os significados que procuram transmitir, e esse ecletismo é uma característica que interliga a música ciberpunk, por exemplo, com o género vaporwave. No vaporwave existem muitos géneros musicais usados em simultâneo numa mesma obra, e estes são enquadrados em uma estética ambiente e contemplativa provocada por efeitos como a reverberação: conjuntura que dota a música de um teor onírico. A obra *T H E M A S T E R P I E C E*¹⁶⁷ começa com a música integral de “Tears in the rain” de *Blade Runner 2049*, uma versão de Zimmer e Wallfisch da “Tears in rain”, de Vangelis, no filme anterior. Sendo uma selecção descrita como vaporwave, dreampunk e ambiente, esta mistura mantém um andamento lento, e a base de todas as músicas está nos pedais e notas longas, fornecendo um

¹⁶⁵ Retirado de <https://audiojungle.net/item/cyberpunk/22793087> a 25/09/2019.

¹⁶⁶ Retirado de <https://audiojungle.net/item/electronic-heart/22650413> a 25/09/2019.

¹⁶⁷ Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=fGOeqI-PjQM> a 25/09/2019.

registo bastante uniforme entre os vários artistas, enquadrando-os na estética de *Blade Runner*. Contudo, passagens específicas apontam para géneros ou músicas particulares, como “She’s So” com ritmo em compasso quaternário de ataques do bombo no primeiro tempo, e tarola mais prato de choque no terceiro, que realçam um andamento de canção. Acresce que, ao emergir uma melodia solista de saxofone que começa com uma longa nota em ré, a sua figuração pretende ser uma variação do início de “Non, je ne regrette rien” de Edith Piaf, pois é uma citação em concordância com o vaporwave que procura aludir a músicas populares. Mas a canção não é o único elemento de destaque nesta compilação, existe ainda a “Fusion C” que é breakbeat, um género de electrónica de dança que se destaca pelos ritmos quebrados, ou “Heavenly Confusion” que é uma música experimental que combina *drones*, e gravações de objectos, canto difónico e pássaros. Na imagem que acompanha esta obra no YouTube encontramos uma evidencia de que esta procura se inscrever na cultura ciberpunk. Sobressai uma cidade com prédios muito altos, um ambiente chuvoso e uma paleta de cores lilás, a que acrescem as referências ao artista 2 8 1 4, não apenas na perspectiva da cidade, mas também na publicidade no topo dos prédios onde se lê o nome do artista “2814”, e “Rain Temple”, um dos seus álbuns.

Um caso evidente onde o ecletismo promove uma associação imediata entre o vaporwave e o ciberpunk é uma lista de Spotify de título *Do Blade Runners Dream of Vaporwave?*.¹⁶⁸ Este título promove um trocadilho com a obra em que o filme se inspirou – “Do androids dream of electric sheep?” –, e coloca lado a lado faixas de *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, e artistas de vaporwave, synthwave, new wave, tecno, house, chillout ou ambiente. O que esta compilação alcança, na minha opinião, é um conjunto de peças que são ciberpunk pela sua natureza estética. São músicas que se caracterizam pelas técnicas de repetição, acumulação de camadas, *ostinatos*, pedais e um destaque na electrónica, tudo técnicas que adquiriram conotações ciberpunk em contextos previamente analisados. Neste exemplo fica claro que o conceito de ciberpunk agrega outros géneros musicais segundo um mesmo tópico, o que demonstra que os produtores de conteúdos também consideram a música ciberpunk como uma categoria híbrida.

O mesmo pode ser observado na amostra de canais de YouTube. Verifica-se que estes produtores de conteúdos reconhecem o ciberpunk como género musical, uma vez que o identificam nas descrições dos seus canais. Para o canal *NewRetroWave*, a música ciberpunk é enunciada juntamente com outros da mesma família do new wave: “80s/ Retrowave/

¹⁶⁸ Retirado de <https://open.spotify.com/playlist/0Xnmy2kUZQi0oCNQh0cVpI> a 25/09/2019.

Synthwave/ Dreamwave/ Cyberpunk/ Retro-Electro/ Chillwave/ Trillwave/ Synthpop/ Synthfunk”.¹⁶⁹ No canal do músico NightmareOwl, é dito que o ciberpunk é uma “vibe”, o que denota uma característica de comunicação abstracta, mas legítima, para o autor, no domínio do género synthwave/outrun. Com *ThePrimeThanatos*, a música ciberpunk é conotada como um género da década de 1980, mas toma parte de uma lista de tipos de música semelhantes: “Synthwave, Vaporwave, Retro Electro, Cyberpunk (“80’s Genre”)”. O mesmo processo encontramos em *The ‘80s Guy*, aqui declarando “Synthwave, Popwave, Nu Disco, Cyberpunk, Darksynth, Chillwave, Dreamwave, Or Related”. O criador do canal *CyberPunk Music* relaciona a música ciberpunk com géneros de música rock, ao contrário dos demais canais onde verificamos uma tendência para a associação com música electrónica de dança.

Canais de música no YouTube	Géneros de música que surgem ao lado da música ciberpunk numa mesma compilação de música
NewRetroWave	retrowave e darkwave
NightmareOwl Music	electro / synthwave
ThePrimeThanatos	electro / synthwave / synthwave e darkwave
The ‘80s Guy	dark Synthwave / Synthwave e retrowave

Figura 56: géneros de música usados em canais de YouTube

Na figura 56, encontra-se uma lista dos géneros musicais que surgem ao lado da música ciberpunk numa mesma *playlist*. Partindo, por exemplo, do canal *ThePrimeThanatos*, existem listas de música que são designadas como 1) electro e ciberpunk; 2) synthwave e ciberpunk; ou 3) synthwave e darkwave e ciberpunk. Por se tratarem de compilações, uma hipótese para a aplicação de diferentes designações num mesmo título, é o uso de músicas provenientes dos diversos tipos de música. Visto não ter contactado com nenhum dos canais, não posso verificar essa questão ao nível da produção, mas existem indícios ao nível do consumo de que os ouvintes não consideram existir diferentes géneros. Remetendo uma vez mais para a lista “Replicant Cyberscape”, nenhum dos utilizadores que comentaram a compilação demonstram que esta é interpretada como tendo músicas que pertencem aos géneros retrowave, darkwave e ciberpunk. Para alguns destes ouvintes, esta obra, no seu todo, é consumida apenas como música ciberpunk, como podemos ler pelo comentário “Damn, right when I needed some Cyberpunk ambient music” (comentário de E N D E R B O R N).

¹⁶⁹ Retirado de <https://www.youtube.com/user/NewRetroWave/about> a 25/09/2019.

E, auditivamente, as músicas que se encontram nessas listas são efectivamente semelhantes. Como podemos observar pela figura 56, em todos os canais são colocadas lado a lado as designações de synthwave/retrowave e ciberpunk. Essa variável constante existe porque o synthwave usa a citação e o pastiche para se aproximar do estilo musical ciberpunk. Essa particularidade leva a que, nestes contextos, as músicas possam ser interpretadas de três formas diferentes: como synthwave, ciberpunk ou pelas duas em simultâneo.

Outra particularidade que podemos observar pela mesma figura, é que a categoria de música ciberpunk é utilizada para congregar géneros de música electrónica de dança onde o pastiche da década de 1980 é a característica comum. Já foram referidas as relações do retro e do synthwave com a década em questão, mas isso é igualmente determinável na música darkwave, pois é uma forma de new wave com destaque nas tonalidades menores e letras de canções mais introspectivas e sombrias; e no dark synthwave, que tem as mesmas características do synthwave mas inclui distorção e uma maior incidência nas tonalidades menores. O género musical electro é caracterizado pelas máquinas de ritmos em que se baseia toda a música, dotando-a de um automatismo evidente em todos os parâmetros, sentido até no filtro de distorção vocal habitual, para que a linha da voz adquira uma sensação de artificialidade. A relação mais forte deste género com a década de 1980, está no uso sistemático da máquina de ritmos analógica Roland TR-808, desenvolvida e usada nesse período.

Mas existe um canal que atribui uma conotação diferente à música ciberpunk. Para *CyberPunk Music*, as características do estilo ciberpunk que se encontram mais presentes nas músicas deste produtor de conteúdos são as que se relacionam com os géneros rock, punk e metal: o uso da guitarra eléctrica e efeitos de distorção. Um dado que pode apontar para essa preferência, está na maiúscula da palavra punk no título do canal, o que ao nível paratextual salienta que existe ciber, e existe punk. Dois exemplos considerados música ciberpunk neste contexto, e que provêm de audiovisuais que não são ciberpunk, são: a música de rock japonês “Unmei No Hi” de Hironobu Kageyama, que é um dos temas musicais da série de animação *Dragon Ball*, e a “Otherworld”, uma faixa da banda sonora do videojogo *Final Fantasy X* onde não existe qualquer uso de sintetizadores.

Em torno dos canais de YouTube analisados existe um fenómeno de criação de comunidade. Uma evidência disso, encontra-se no processo de circulação de música. As listas de música do canal *ThePrimeThanatos*, por exemplo, são locais de promoção de artistas de música electrónica. Os músicos demonstram a sua satisfação por verem a sua obra neste espaço, agradecendo em comentários como “eeey ! didn’t expect you to post “ prophecy “

but thanks Prime !” (comentário de Vosto Vlad); “Thanks again for your support Prime ! I’m glad to be here. Great mix !” (comentário de Holew Darksynth Cyberpunk); “Thanks for featuring my track Prime, great work as always” (comentário de Cassetter).¹⁷⁰ E, por outro lado, os utilizadores/ouvintes agradecem aos artistas, como podemos ler pelo comentário “To all the artists commenting here, thanks for what you do. This music makes me feel alive and confident. And thanatos is doing gods work.” (comentário de Robert Ferris),¹⁷¹ demonstrando que existe um forte sentimento de comunidade.

Dada a recorrência de artistas entre listas, e o facto de estes terem conhecimento disso mesmo – “Happy to be back on a Prime mix! Thank you! (comentário de Zane Alexander) –, leva-me a concluir que existe uma rede de sociabilidades nestes espaços digitais. De facto, existe aqui uma cultura participativa que produz e faz circular conteúdos em torno da categoria de música “ciberpunk”. O produtor de música electrónica NightmareOwl nascido em Espanha, usa o seu canal de YouTube de nome homónimo para produzir compilações de música, mas também divulgar o seu próprio trabalho como compositor. Obras como “Through City Lights” ou “Uprising” são descritas pelo autor como sendo ciberpunk, e surgem em listas de música de outros dos canais mencionados – por exemplo, a segunda faixa faz parte da lista de uma das compilações de *ThePrimeThanatos*.¹⁷²

Um exemplo dessa disseminação por canais do YouTube é a faixa “CyberPunky”, do artista Bettogh, lançada em 2018.¹⁷³ Esta foi divulgada pelo músico no seu canal de YouTube, e aparece depois nos canais *ThePrimeThanatos*¹⁷⁴ e *The ‘80s Guy*,¹⁷⁵ não como parte de uma compilação, mas isolada em um vídeo. Pelo título, depreende-se que é uma obra inspirada no imaginário ciberpunk, logo, pretende ter uma escrita musical ciberpunk. Mais ainda, se formos ao canal oficial do YouTube de Bettogh, onde a música é disponibilizada de forma livre e sem direitos de autor, compreendemos o propósito do autor. Na descrição do vídeo podemos ler que esta é synthwave, tem elementos de trance, é inspirada na banda sonora de *Blade Runner*, e é denominada música ciberpunk.¹⁷⁶

¹⁷⁰ Comentários retirados da *playlist* “‘SIMULATION’ | A Cyberpunk and Retro Electro Mix”: Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=AlnF2ipsnpA&t=2314s> a 25/09/2019.

¹⁷¹ Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=fQkp8jJhiMM&list=PL_MHjKxnHz1s8BqvMIGhnNm746MgeMThO&index=14 a 25/09/2019.

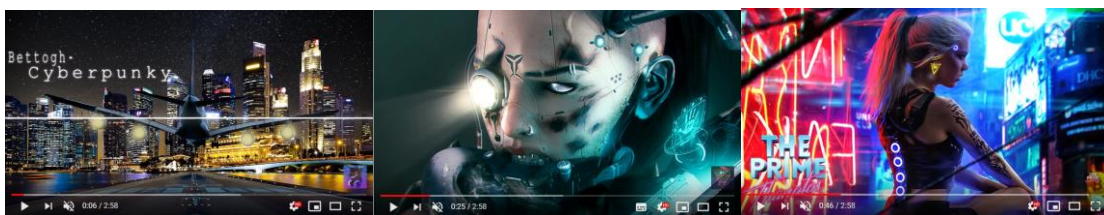
¹⁷² Refiro-me a *DISTRICT 89*. <https://www.youtube.com/watch?v=qWZL5RnfgtI> a 25/09/2019.

¹⁷³ A recolha dos dados para este caso foi realizada a 3/09/2019.

¹⁷⁴ Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=mLtkTJnFATI> a 25/09/2019.

¹⁷⁵ Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=6Bdn0N08VQ4> a 25/09/2019.

¹⁷⁶ Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=VDmfb9HX9BA> a 25/09/2019.



Figuras 57 a 59: imagens que acompanham a faixa “CyberPunky”: site oficial (à esquerda), nos canais *The ‘80s Guy* (ao centro) e *ThePrimeThanatos* (à direita)

O músico Bettogh escreve em ambos os canais que divulgaram a sua peça uma mensagem de agradecimento. Uma, revela um sentimento de apressamento pela quantidade de ouvintes que gostam da sua música,¹⁷⁷ a outra, demonstra uma satisfação pelas respostas que tem vindo a receber.¹⁷⁸ Este exemplo permite compreender até a velocidade com que esta música circula por estes canais de YouTube, pois o lançamento oficial é de 8 de Agosto de 2018, a 11 de Setembro já se encontrava no *The ‘80s Guy*, e em 13 de Outubro em *ThePrimeThanatos*.¹⁷⁹ Apenas para reforçar o já mencionado a respeito destes canais serem fontes de promoção para os artistas, no canal do autor a música teve apenas 629 visualizações, enquanto que em *80s* alcançou 3766 e em *Thanatos* esse número encontra-se já nos 15603 – diferenças muito significativas. Observando os números de cotação positiva e negativa que os vídeos possuem, de *ThePrimeThanatos* tem 672 likes e 7 dislikes, e *The ‘80s Guy* com 199 likes e 4 dislikes. Onde quero chegar com este exemplo, é que esta música é aceite nestes dois canais como sendo ciberpunk – aliás, isso é reforçado pela imagética que acompanham a obra, pois no *site* do músico era uma cidade real, mas nos restantes canais são imagens de ciborgues (figuras 53 a 55). No entanto, é uma música onde não se encontram influências musicais de *Blade Runner*, nem elementos óbvios que possamos interpretar como synthwave, ela é, na minha interpretação, uma obra de trance. O trance é caracterizado por usar um andamento entre os 110 e 150 BPM,¹⁸⁰ e esta faixa está ligeiramente abaixo, nos 105. É constituído por frases melódicas repetitivas e uma forma musical onde se constrói tensão através de intensidade ou acumulação de camadas, que depois decresce, efeito que na música de dança se apelida de “drop”. “Cyberpunk” tem uma estrutura dividida em três partes: uma primeira

¹⁷⁷ “I’m glad that so many people like this track :) Thank you for your support <3”, no canal *The ‘80sGuy*.

¹⁷⁸ “Thank you all for your awesome feedback(-s), I really appreciate it!”, no canal *ThePrimeThanatos*.

¹⁷⁹ O título desta música circula com diferentes grafismos. No canal do compositor, este surge como “Cyberpunk”, em *80s* como “CyberPunk” e em *Thanatos* como “CyberPunky”. Não é possível, com os dados que possui, determinar se as alterações terão sido uma escolha da parte dos produtores dos respectivos canais, ou se um pedido da parte do autor. Mas não deixa de ser singular que, em primeiro lugar, a capitalização do ‘p’ para destacar o punk da palavra surja em ambos os casos, e é até peculiar que um dos canais modifique o título (é verdade que pode ser um erro de ortografia, mas mesmo assim continuaria por explicar porque ninguém teria dado pelo lapso, nem mesmo o próprio autor).

¹⁸⁰ *Beats per minute* (batidas por minuto).

que começa com uma melodia que repete como um *ostinato* em contratempo, depois uma segunda que entra em anacrusa e que segue isolada, depois de um “drop”, para a terceira parte. A terceira, acrescenta novas camadas que variam estas duas melodias, dotando a faixa de uma estrutura de ABA’. Ao nível dos timbres dos sintetizadores, ou dos padrões rítmicos, estes são digitais, e os contornos melódicos não se assemelham a nenhuma passagem musical de *Blade Runner*, nem mesmo da sua sequência. Contudo, esta é interpretada como música ciberpunk porque nestes contextos o uso de sintetizador, *ostinatos* e uma pulsação rítmica constante, características que fazem parte do estilo musical ciberpunk, também são consideradas ciberpunk nesta comunidade.

Vários dos comentários deixados por utilizadores destes canais de YouTube, demonstram que essas características identificadas como ciberpunk criaram expectativas. Em algumas das listas de música de *ThePrimeThanatos* que são apontadas apenas como ciberpunk, encontramos vários comentários que realçam positivamente a relação entre o ciberpunk e o synthwave, chegando até a mencionar artistas específicos como Carpenter Brut.¹⁸¹ Outros condenam este elo, pois consideram-nos dois tipos de música distintos.¹⁸² Há ainda quem recorra às bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk para demonstrar que essa é a música que consideram ciberpunk, não obstante reconhecerem que a associação entre o synthwave e o ciberpunk é legítima socialmente.¹⁸³ De entre os comentários, encontramos ainda alguns que salientam a mesma dicotomia da designação ciberpunk – o ciber como electrónica e o punk como rock –, demonstrando desaprovação face a uma música devota das propriedades punk do conceito.¹⁸⁴ E um dado a ter em consideração, são os utilizadores que se referem ao ciberpunk como se fosse uma variante dos géneros musicais usados nessas compilações. Por exemplo, há a menção a uma “cyberpunk ambient music”,¹⁸⁵ o que

¹⁸¹ Neste caso refiro-me ao comentário de Cody Castleberry no vídeo *Blade Runner 2049*: “How you do a synthwave/cyberpunk mix without Carpenter Brut”.

Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=9kAq_mjwN8w&t=10s a 25/09/2019.

¹⁸² É o caso do utilizador Garden Green, que escreve no mesmo vídeo *Blade Runner 2049*: “Stop calling synthwave a cyberpunk”.

¹⁸³ Refiro-me a um comentário deixado no mesmo vídeo das duas notas de rodapé anteriores, onde se pode ler: “It sounds mostly like synthwave than cyberpunk music to be [...], people have associated the cyberpunk genre with synthwave music... that’s why it seems legit now. From my pov, I will always associate the cyberpunk genre with this kind of music: [...] Deus Ex, Ghost in the shell, 5th Element”.

¹⁸⁴ O utilizador Thicc Bander menciona não ser capaz de identificar uma dimensão punk na música. (Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=Q9yn1DpZkHQ&t=190s> a 25/09/2019.). E SteveTheMathMan chega mesmo ao ponto de mencionar que existe demasiado ciber e pouco punk, pois faltam “screaming guitars and gut-honest lyrics”. (Retirado de https://www.youtube.com/watch?v=D_2l7Fswa3k&t=511s a 25/09/2019.)

¹⁸⁵ Comentário de ENDERBORN. Retirado de <https://www.youtube.com/watch?v=yKXgVQZIAbs&t=52s> a 25/09/2019.

estabelece o ciberpunk como um modelo que modifica um género musical para que se enquadre a esse imaginário.

Sintetizando, neste contexto de canais de YouTube a categoria de música “ciberpunk” é, para estes produtores de conteúdos, uma categoria híbrida que serve para agregar géneros de música electrónica segundo um imaginário ciberpunk. Essa contínua associação entre tipos de música que se unem a uma estética ciberpunk participa na mediação de expectativas nos ouvintes, e são factores que, em conjunto com a circulação de obras musicais ciberpunk, o uso de citação musical, e uma rede de sociabilidades que se constrói entre os participantes, criam uma comunidade ciberpunk.

3.3. A construção social de um fenómeno musical ciberpunk

A circulação da categoria de música ciberpunk nestes contextos revela uma rede social de relações determinada por uma atitude cooperativa. Por todas as dimensões que esta comporta – sonora, visual, textual, tecnológica, performativa, social e histórica –, concluo que a música ciberpunk é um “mundo artístico” (Becker 2008 [1982]) articulado em torno destes agentes, e fruto de meios e convenções específicas a estes contextos digitais, mas relacionadas com mercados audiovisuais.

Na amostra analisada, ficou claro que existem actos de música que são muito importantes para a cultura musical ciberpunk. A *library music* é uma plataforma que revela que, como precondição, existe um estilo musical que influenciou compositores a criarem música ciberpunk. Este espaço demonstra que, adjacente ao acto de venda de música com essa categoria, encontra-se a vontade destes músicos de participarem numa cultura onde a identidade musical está relacionada com a composição de bandas sonoras ciberpunk.

No caso do YouTube, as condições de partilha de música e a troca de comentários, proporcionadas pelas especificidades tecnológicas do local, permitem detectar outros actos de engajamento. Baseados nas mesmas precondições, neste caso evidenciadas não apenas pela música e os textos, mas nas imagens que são extraídas de imaginários audiovisuais, a reconstituição dos “eventos musicais” (DeNora 2004, 49) revela que os actores podem ser divididos entre os que providenciam conteúdos, e os que consomem. Os proprietários dos canais têm como actos de engajamento a produção, partilha e promoção de música onde, a apropriação de música pré-composta, e a sua relação com referências audiovisuais, constroem espaços de performance da música ciberpunk. Daí surgem pelo menos três tipos de utilizadores, relacionados com os seus actos de engajamento. Por um lado, temos os que

possuem um acto individual de escuta, e entre estes os que têm ainda o acto de responder à música através de comentários. Estes últimos podem manifestar um gosto particular, dar opiniões a respeito de que ouvem e, por exemplo, referir outros tópicos ou músicas que gostariam de ver contemplados nas *playlists*. E encontramos os que têm um acto colectivo de construção de significado, aspecto igualmente verificado nas culturas do synthwave e do vaporwave. Foi através da interacção entre estes actores que são compositores cuja sua música é utilizada na compilação, produtores/DJ/promotores que criam as selecções de músicas, e os consumidores, que se criou uma comunidade musical ciberpunk.

Nesse sentido, para os participantes destes espaços, música ciberpunk é um fenómeno social baseado nas indústrias do cinema, televisão, videojogos, internet e literatura. Mas nesses mercados, a música ciberpunk não é reconhecida, pois a capitalização das representações audiovisuais tem vindo a ser realizada por um regime de citação e referência. É certo que o processo é igualmente verificado na internet, só que neste espaço existe também o propósito de construir uma comunidade e um mercado musical ciberpunk. Na internet verifica-se a presença de música ciberpunk que é criada, discutida, disseminada e consumida já com o propósito de ser ciberpunk, e isso é diferente da atribuição da categoria de música “ciberpunk” às bandas sonoras de audiovisuais, que não é realizada, na maior parte dos casos, pelos próprios produtores, mas sim um exercício posterior que é potenciado pelos consumidores.

Assim, a circulação da categoria e as relações de sociabilidades que se formam dentro dos espaços digitais demonstram a criação de uma comunidade ciberpunk que partilha, vende e consome conteúdos musicais ciberpunk. Para Fabian Holt, musicólogo com que comecei este capítulo, um género musical é uma rede cultural distintiva de produção, circulação e significação (Holt 2007, 2). Neste momento essas três dimensões tornaram-se evidentes. No domínio da produção, encontrámos compositores de bandas sonoras ciberpunk que forneceram relações música-imagem. A padronização dos modelos de escrita musical com a conotação ciberpunk deu origem a um estilo que é explorado por vários músicos na internet, e estes perpetuam uma estética musical que, através de processos de citação, mantém um vínculo constante com certos mercados audiovisuais. Por outro lado, deste processo de produção e transação de influências emergiram expectativas a respeito do que deve ser a música ciberpunk. Visto que muitos ouvintes desta música revelam ser capazes de construir significados que se assemelham às representações audiovisuais referidas no capítulo 2, isto comprova que foram expostos a esses produtos. Revela ainda que, por um lado, a literacia audiovisual ciberpunk é um mecanismo importante para a música ciberpunk e, por outro, que

existe uma cultura convergente, pois as audiências que vêm filmes ou séries, ou os jogadores que jogam videojogos, são muitas vezes as mesmas pessoas que ouvem esta música na internet. Em jeito de conclusão deste capítulo, a circulação de música ciberpunk em contextos digitais, quer seja de forma gratuita ou paga, revela a emergência de um género musical, que o próximo capítulo procura sistematizar através de uma teoria dos actos de engajamento com a música ciberpunk.

4. O género musical ciberpunk

Este capítulo tem como objectivo apresentar uma proposta teórica que defina o género musical ciberpunk de forma sistemática. O argumento que irei apresentar está dividido em quatro segmentos. Começo com uma teorização do estilo musical, conceptualizado com base nas conclusões retiradas dos capítulos dois e três. Descrevo a sua principal instrumentação e técnicas de escrita que, por um lado, são mais centradas no ritmo e, por outro, nas texturas sonoras. Na segunda parte enumero as relações de música-imagem mais características da música ciberpunk, na terceira parte abordo os géneros musicais synthwave e vaporwave discutindo como a sua identidade é ciberpunk, e, por último, os participantes do género musical ciberpunk.

4.1. Teoria dos actos sociais de engajamento e de produção de significado

All claims about 'structures', social forces, and the like need to be examined in terms of mechanisms of operation, in terms of the agents or (to use the terminology employed by this perspective) 'actor networks' within which social patterns and institutions are performed and, for varying lengths of time, consolidated. [...] [I]mply a grounded focus on the connections between culture (including ideas of structure) and agency (activity). (DeNora 2004, 38)

A minha proposta teórica procura atender aos diversos actos sociais de engajamento e de produção de significado identificados. Inscrevo-me na perspectiva de DeNora, citada em epígrafe, de que para compreender as estruturas sociais que circundam uma música, há que ter em consideração os seus agentes, redes, mediações e instituições envolvidas. Por essa razão, é uma teoria que se encontra ancorada na relação entre a cultura ciberpunk como um todo, e as diferentes actividades de produção e consumo analisadas ao longo destes três capítulos anteriores.

A escolha pela categoria de género musical não procura ser totalizante, mas é, na minha perspectiva, a mais adequada. Circunscrevo o meu conceito de “género” à luz de uma perspectiva muito próxima da que se encontra presente no estudo etnográfico elaborado por Steve S. Lee e Richard A. Peterson a uma cena virtual musical baseada na internet, de nome alt.country ou country alternativo (Lee e Peterson 2004). Uso este caso particular porque as problemáticas encontradas pelos autores, e as preocupações que evidenciam, são análogas à música ciberpunk. Os teóricos concluem que o country alternativo é um género musical cujo nome que o designa provém de um grupo social da internet, e que existe uma grande dificuldade em definir que músicas são possíveis de incluir e excluir deste (*Idem*, 188). As

comparações entre casos não ficam por aqui, pois os autores afirmam que o country alternativo não possui um estilo de música comparável ao jazz, house, bluegrass ou acid rock, cujo desenvolvimento é o resultado de bandas e interpretes, mas:

Rather it is more a collage of quite different sorts of music that *fans* [sic] find sound well together and that expresses much the same range of sensibilities for them. In effect, alternative country music is a prime example of an emergent class of musical genres not based in an aesthetic of music production but in an aesthetic shared by consumers. (Lee e Peterson 2004, 190)

Poderíamos, sem qualquer dificuldade, substituir as palavras “alternative country music” por “cyberpunk music”, e a definição seria quase a mesma. Como tem sido demonstrado, a música ciberpunk é uma colagem de diferentes tipos de música que os fãs têm considerado adequadas a expressar as sensibilidades do imaginário ciberpunk. A única diferença encontra-se na estética, que é partilhada por consumidores, mas é baseada numa corrente de produção musical de conteúdos, só que neste caso são maioritariamente audiovisuais. Por essa razão, é possível, ao contrário do country alternativo, encontrar um estilo protótipo para esta música, e que descrevo na secção seguinte, baseado na música de Vangelis para *Blade Runner*, e em obras inspiradas por esta.

Outro aspecto é o circuito de difusão do género musical. Lee e Peterson discutem uma diferença particular entre uma cena local e uma virtual, dando como exemplo o seu estudo de caso:

Local scenes serve as places where musicians, singers, and DJs can learn their craft and directly see the reactions of fans to their performances. In contrast, alt.country musicians do not present their music on P2. Rather, like other virtual scenes, P2 is focused on fans’ reactions to the music and not on creating and experiencing the music itself. Some fledgling alt.country artists crave attention on P2 and write messages to get it, but, according to Barry Mazor, established artists are displeased by the critical discussions on listservs. (Lee e Peterson 2004, 201)

Apesar desta diferença fundamental na interacção física onde os músicos entram em contacto com as reacções do público estar deslocada do espaço digital neste género musical, devido ao foco destas comunidades ser a discussão e não a criação ou a experiência de audição, em géneros baseados na internet, como considero ser o caso do ciberpunk, isso não acontece. Ao discutir o vaporwave, Born e Haworth mencionam como este “embraces the internet itself both as an aesthetic medium and as a space for the cultivation of expansive, sometimes surreal, social and material relations” (Born e Haworth 2018, 33). Na musical ciberpunk, de entre as características que formam a sua identidade, está precisamente este cultivo digital de mediações sociais e materiais, e o facto do domínio digital ser o meio de circulação e de experiência com a música.

Por isso, o género musical ciberpunk é um agregado de mediações discursivas (capítulo um), audiovisuais (capítulo dois) e sociais (capítulo três), que circula e transforma-se na internet através da cultura participativa que envolve todos estes agentes. Encontramos quatro planos de mediação social muito próximos dos enunciados por Born e Haworth (2018, 10-11): 1) a rede de sociabilidade entre produtores pode ser encontrada nos canais de YouTube em que músicos vêm a sua obra exposta, e interagem com os seus fãs; 2) a comunidade musical imaginada ciberpunk tem vindo a ser organizada em torno de páginas de internet que disseminam discursos, identificam e partilham obras, e são sistemas de valores onde os seus membros partilham de um gosto social, como foi demonstrado pela página *Neon Dystopia*; 3) esta música refrata a formação de uma identidade social que se relaciona com os ideais do género musical, que transporta para os músicos e fãs os estereótipos que se formaram a partir das representações audiovisuais (ver secção 4.2); 4) por fim, a música tem vindo a mediar, e brevemente irá cada vez mais ser mediada pelas formas organizacionais em que é produzida e circula.

A ausência de uma estrutura de mercado para a música ciberpunk é o que evidencia que este género musical ainda não está consolidado. Isto acontece porque, não obstante as suas diversas bandas sonoras (na secção 4.1.2. aponto as mais representativas), estas não estão associados ao género musical, pois os ouvintes que o reconhecem ainda fazem parte de grupos de nicho. Apesar de não se ter afirmado de maneira sistemática na esfera pública, existem pelo menos dois mercados onde circula. Na *library music*, a etiqueta de ciberpunk aponta mais para o formato audiovisual em que a música vai ser utilizada, do que para o seu estilo musical.¹⁸⁶ Mas no *site* BandCamp a música que é conotada como sendo ciberpunk, apesar de ser criada através de um mesmo processo de rotulação, e é vendida com o propósito de ser consumida enquanto ciberpunk. Aqui o ciberpunk é uma “etiqueta de género”¹⁸⁷ que organiza as músicas em torno de uma ideia comum.¹⁸⁸ Na figura 60 encontra-se uma captura

¹⁸⁶ Nesse sentido, pode estar a ter o mesmo propósito que uma categoria como o western, que não podemos considerar um género musical, mas sim audiovisual.

¹⁸⁷ Pode ser visualizada no *link*: https://bandcamp.com/tag/cyberpunk?artist=1997313282&tab=all_releases (consultado a 24/09/2019).

¹⁸⁸ Quando um artista se regista, apenas escolhe entre 17 “géneros” fornecidos pela página, e nenhum deles é o ciberpunk. Quanto às “etiquetas de género”, é possível encontrar “ciberpunk” e “cyberpunk”. No caso de ser um fã a registar-se, encontramos os mesmos géneros, e cada género tem uma cadeia de outros associados, sugeridos pela página, mas em nenhum encontramos o ciberpunk. Contudo, se pesquisarmos durante o registo, encontramos 7897 catalogações com “cyberpunk”, 97 com “cyberpunks”, 79 com “post-cyberpunk” e 16 com “cyberpunk rock”. Isto é demonstrativo de como este género musical já tem alguma expressão dentro do *site*, mas ainda é pouco quando comparado com outros como o vaporwave com 42242 ou o synthwave com 50897. (Informações retiradas no dia 28 de Agosto de 2019 enquanto criava uma conta pessoal enquanto artista e outra enquanto fã).

de ecrã da página dessa etiqueta. Como podemos observar, nas “etiquetas de género relacionadas” encontram-se uma grande parte dos tipos de música que os ouvintes costumam considerar ciberpunk: banda sonora, electrónica, electro, industrial, retrowave, synthwave, outrun, vaporwave, darkwave, synth, darksynth, synthpop, breakcore¹⁸⁹ e IDM¹⁹⁰. Apesar da falta de comparência dos géneros punk e rock, estes continuam associados ao ciberpunk neste contexto, e é pertinente referir que existem fãs que os consideram e afirmam em álbuns como *The Dome*, de Hacking The Wave.¹⁹¹



Figura 60: etiqueta de género “cyberpunk” na plataforma digital de venda de música BandCamp

Este espaço digital permite a exposição de artistas que afirmam na sua descrição estar a fazer música ciberpunk. É o caso de NightmareOwl,¹⁹² que havíamos encontrado no YouTube a promover a sua música e *playlists* com a categoria “ciberpunk”, e outros como Masked,¹⁹³ sylac,¹⁹⁴ Night Light Tapes,¹⁹⁵ Megan McDuffee,¹⁹⁶ Holon,¹⁹⁷ exandroid,¹⁹⁸ ou 18 Carat Affair.¹⁹⁹ De entre os vários artistas que encontramos associados à música ciberpunk, existem alguns que adoptam este género apenas em obras particulares. É o caso de *Circuit Boom* do artista 36, descrita como “a selection of 6 predominantly piano-based

¹⁸⁹ Baseado na amostra sonora “amen break”, tal como o drum and bass, é um género de música electrónica muito rápido que se caracteriza pela enorme variedade de efeitos de pós-produção que constroem uma contínua transformação do material musical (Retirado de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Breakcore>, a 24/09/2019).

¹⁹⁰ “Intelligent dance music” é um rótulo de música electrónica de dança que surge no início da década de 1990, com o postulado de que seria uma música mais “cerebral” e adequada a uma audição caseira, por oposição à música de dança dos espaços públicos

(Retirado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Intelligent_dance_music a 24/09/2019).

¹⁹¹ Refiro-me a “The ultimate cyberpunk album” (comentário de illumipony) ou “a great mix of digital hardcore and synthwave in a cyberpunk atmosphere” (comentário de Spoon)

(Retirado de: <https://3six.net/album/circuit-bloom> a 24/09/2019).

¹⁹² Pode ser encontrado no *link*: <https://nightmareowl.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹³ Pode ser consultado no *link*: <https://maskedsynthwave.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁴ Pode ser consultado no *link*: <https://sylac.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁵ Pode ser consultado no *link*: <https://nightlighttapes.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁶ Pode ser consultado no *link*: <https://meganmcduffee.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁷ Pode ser consultado no *link*: <https://holon-subatomic-audio.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁸ Pode ser consultado no *link*: <https://exandroid.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

¹⁹⁹ Pode ser consultado no *link*: <https://18carataffair.bandcamp.com/> (consultado a 24/09/2019)

tape loops, exploring the themes of isolation and escapism, through a Cyberpunk-inspired lens”,²⁰⁰ ou *Cyberpunk E.P.* do artista Hyper.²⁰¹ Nesta última obra, as notas escritas por Hyper descrevem o ciberpunk como um género musical que combina características da música electrónica, do punk e de *Blade Runner*: “think ‘Cyberpunk’ and this is what may well come to mind, a genre free sound fusing Techno and Punk influences set in a world of Vangelis’ and Scotts vision of Bladerunner”.²⁰² Isto revela que, para este músico, o ciberpunk tem as mesmas especificidades sonoras que encontramos em outros contextos.

A primeira faixa desde álbum de Hyper, “FCKD (Original Mix)”, é a que inicia a *playlist* “Cyberpunk 2077 Radio Mix 3” de NightmareOwl,²⁰³ mas este não é o único caso em que a mesma música ciberpunk circula entre o BandCamp e o YouTube. A plataforma BandCamp tem um sistema que permite mostrar aos utilizadores, na página da “etiqueta de género” ciberpunk, quais os álbuns mais vendidos e as recomendações dos fãs. Entre as produções mais vendidas, encontramos o artista de synthwave Perturbator, a banda sonora de *VA-11 HALL-A*, um álbum de Power Glove e outro do artista de vaporwave 2814 – e todos estes produtos encontram-se no YouTube. Nas recomendações dos fãs, destaco o comentário de um utilizador que sugere uma obra de Oedit, nome artístico de Ed Harrison – compositor de videojogos responsável por parte da música de *Deus Ex Mankind Divided* –, pois o fã demonstra reconhecer que este artista é compositor de videojogos. Isto revela que existe um circuito digital de disseminação de conteúdos musicais muito intenso, pelo menos entre os contextos do BandCamp e do YouTube, e fortalece a noção de que nesta cultura participativa os conceitos de produtor e consumidor são flutuantes. Além de demonstrar que existem bandas sonoras que também são consumidas nestes contextos como música ciberpunk, e que são os próprios compositores, como é o caso de Ed Harrison, que atribuem essa etiqueta – demonstrando que pretendem fazer parte da cultura musical ciberpunk.

Outro factor a considerar são os mercados electrónicos ou espaços digitais que promovem estas redes de desintermediação.²⁰⁴ Se o género musical ciberpunk é uma manifestação baseada na internet, é expectável que vão surgindo artistas e obras em variados pontos do ciberespaço. O artista italiano Datacode criou uma opereta ciberpunk, com

²⁰⁰ Pode ser consultado no *link*: <https://3six.net/album/circuit-bloom> (consultado a 24/09/2019)

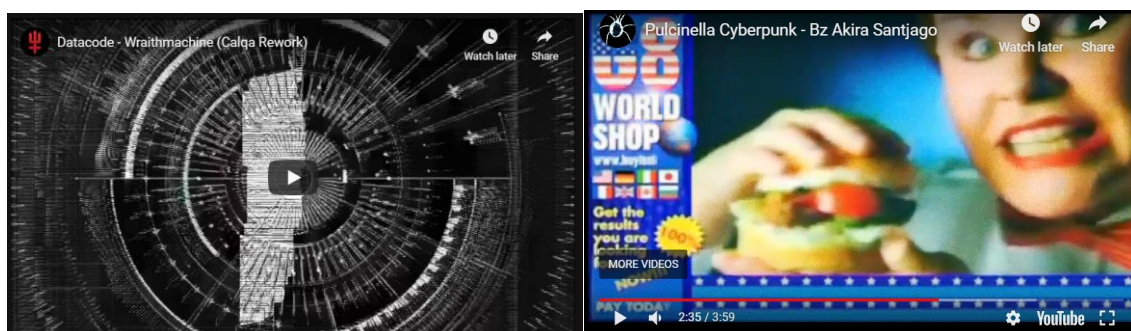
²⁰¹ Pode ser consultado no *link*: <https://ayrarecordings.bandcamp.com/album/cyberpunk-e-p> (consultado a 24/09/2019)

²⁰² Informação retirada do *link*: <https://ayrarecordings.bandcamp.com/album/cyberpunk-e-p> (consultado a 24/09/2019)

²⁰³ Pode ser consultado no *link*: https://www.youtube.com/watch?v=D_2l7Fswa3k&t=512s (consultado a 24/09/2019)

²⁰⁴ Conceito que explica a remoção de agentes mediadores entre produtores e consumidores, devido ao advento da internet e à capacidade dos músicos se autopromoverem e venderem as suas obras (ver Leyshon 2014).

animação gerada por computador, intitulada *Wraithmachine* (figura 61). Esta foi vendida em formato USB e reproduzida ao vivo como parte da MethLab AV tour,²⁰⁵ e a música encontra-se agora disponibilizada gratuitamente no canal de YouTube oficial do compositor.²⁰⁶ Outros artistas criam audiovisuais inseridos no género ciberpunk, como Bz Akira Santiago, igualmente italiano, e de que é exemplo a sua *Pulcinella Cyberpunk* (figura 62).²⁰⁷ E o mesmo fenómeno encontra-se em plataformas de *streaming* como o SoundCloud ou o Spotify, onde a etiqueta de “cyberpunk” surge como nome de artista, faixa, álbum, *playlist* ou até podcasts, no caso do Spotify.²⁰⁸



Figuras 61 e 62: opereta ciberpunk do artista Datacode (à esquerda) e *Pulcinella Cyberpunk* do artista Bz Akira Santiago (à direita)

4.2. Estilo musical ciberpunk

No ciberpunk a noção de cibernética é usada enquanto representação de um sistema tecnológico avançado ou maquinico. Em estudos no domínio da música, deparamo-nos com alguns trabalhos que discutem modelos de comunicação de símbolos da máquina e do robótico. A maioria dos autores não está a incidir no estilo musical ciberpunk, mas as suas perspectivas são pontos de partida necessários para sistematizar a música ciberpunk. Uma das primeiras particularidades a referir é a questão do ritmo. Discutindo obras de música popular, David Machin (2013) explica que, como a distorção sonora resulta de uma contaminação da tonalidade inicial de um som, atestando ao timbre desgastado e sujo que

²⁰⁵ Informação obtida na página: <http://methlab-agency.com/blog/view/258/datacode-wraithmachine.blog> (consultado a 24/09/2019)

²⁰⁶ A música pode ser ouvida no *link*:

https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_klITjt0jlc5Y6XNB1cpTVYDwHJ5Zt-l28 (consultado a 24/09/2019)

²⁰⁷ <http://snowcrashproject3.blogspot.com/2012/02/pulcinella-cyberpunk-bz-akira-santiago.html?m=0>

²⁰⁸ Série de conteúdos multimédia (música, vídeo, foto, etc) publicados digitalmente, e que qualquer utilizador acompanha, ou por *streaming* (e que pode ser áudio, visual ou ambos), ou fazendo download directo na plataforma.

pode representar o mundo moderno, a sua aplicação ao ritmo pode remeter para o processo histórico da industrialização. Isto porque, na sua perspectiva, foi um momento que provocou uma mudança social que trouxe poeira, ausência de ordem e caos na sociedade (2013, 132). Na música ciberpunk a conotação é muito semelhante, pois a distorção surge em bandas sonoras (ver capítulo 4.2) como alusão ruído urbano provocado pelas máquinas.

Para o musicólogo Philip Tagg (1990), o pulso que na maioria das vezes é constante no rock, pode ser associado a um automatismo da sociedade. Este escreve que:

The feeling of implacable, almost inhuman, robot rhythm in our society (its extreme musical expression may be the indiscriminate use of rhythm machines or metronome settings) [...], the connections between metronomic musical pulse and society can be more readily found in industrialised mass society's apparently insatiable interest in certain types of coordination and planning and in its neglect of others (Tagg 1990).

Ainda que o ritmo musical que Tagg refira provenha do bombo de bateria e da guitarra baixo, e descreva um contexto de música rock, para o musicólogo Robert Fink (2005) a analogia é idêntica e já se inscreve na electrónica. Referindo a relação do cidadão com a sociedade consumidora de meios de comunicação em massa, Fink considera que a experiência quotidiana, ao ser regulada por meio de processos repetitivos, tem uma ligação com a criação artística de música minimal (2005, 4). O seu estudo aponta para a música disco, por exemplo, para explicar que a experiência de uma forma de teleologia que se expande para além dos limites do que um ouvinte considera normal ou humano, pode ser a causa para que se imagine que este género musical é uma música de máquinas, andróides e ciborgues (*Idem*, 45).

No fundo, no pensamento destes autores prevalece uma mesma relação de música-imagem que considera um pulso constante e obstinado como representativo de uma figuração autómata, parte integrante da máquina, robot, andróide, ciborgue, e provavelmente qualquer imaginário associado. Em certos teóricos, é recorrente o pensamento que reconhece uma estética da máquina em géneros musicais orientados pelo ritmo, como a música tecno (Savage 1993), o punk ou o industrial (Collins 2002). E são géneros que, ao longo desta dissertação, foram sendo associados ao ciberpunk em diversos contextos, sendo de destacar que Jon Savage, considera não apenas o tecno como produtor de um som futurista, mas com uma estética visual relacionada com o ciberpunk.²⁰⁹

Uma das autoras que estudou a ligação entre a linguagem minimal e a máquina mais aprofundadamente foi Rebecca Eaton (2008). Na sua dissertação “Unheard Minimalisms”,

²⁰⁹ Informação retirada de: http://music.hyperreal.org/library/machine_soul.html (consultado a 24/09/2019).

escreve que o tropo “motor” está associado à forma como uma música minimal é baseada na repetição e não no seu conteúdo melódico (2008, 98-100). O exemplo que explora é o de *Terminator*, explicando que pelo facto da música de Fiedel ter uma precisão quase inumana, e natureza invariável, faz com que pareça robótica (*Idem*, 112). Acresce que o timbre metálico do ritmo, bem como a sua repetição obsessiva, sugerem o teor sólido, não emocional e mecânico de T-800. Isto, em conjunto com o motivo do batimento cardíaco do ciborgue, fornecem uma estética da máquina em música.

Essa associação à máquina, mecanização e artificialidade, é mencionada igualmente por outros teóricos a respeito de diferentes obras audiovisuais ciberpunk (McGinney 2009, 30; Schmidt 2009, 35), ou mesmo produções que lhes serviram de inspiração, como é o caso de *Metropolis* (Braham 2009, 244).

Eaton irá concluir por fim, que a função do minimalismo no cinema é, na maioria das vezes, fornecer um contraste à partitura de orquestra mais convencional, e uma oposição à tradição da música como significante de emoção (Eaton 2008, 254). Quanto à questão da emoção, pelo menos no que concerne o audiovisual ciberpunk, esta não é uma prioridade da sua música. O que identifico é uma tentativa por explorar significantes tecnológicos, ou sociais, mas raramente emoções, pois estas parecem ficar a cabo dos instrumentos orquestrais que as bandas sonoras possuem. Nesse sentido, é passível traçar um paralelo entre o que estes autores designam de estética da máquina, e uma parcela do estilo musical que considero representativa do género musical ciberpunk.

4.2.1. Instrumentação

Os principais instrumentos musicais da música ciberpunk são os sintetizadores e o processo de síntese sonora. É importante compreender que estou a referir duas componentes diferentes. Por um lado, falo do sintetizador enquanto objecto, seja ele físico (analógico ou digital), ou a sua simulação virtual nos *softwares* das estações de trabalho de áudio digital.²¹⁰ Mas por outro, o processo de síntese sonora resulta de todas as manipulações possíveis como as mais simples técnicas de cortar ou acrescentar frequências, aos osciladores, filtros, e processadores de efeitos como eco ou reverberação. É certo que em termos acústicos e informáticos, o instrumento musical sintetizador, principalmente nos tecnologicamente mais avançados, funcionam e produzem exactamente os mesmos processos de síntese, mas separo

²¹⁰ Tradução livre de *digital audio workstation*. São programas informáticos que permitem gravar, editar e reproduzir áudio de forma digital.

os dois porque em termos do discurso musical existem diferenças. Um sintetizador que cria uma melodia, um baixo ou um *ostinato*, não é percebido da mesma forma do que um sintetizador que satura o timbre de uma guitarra para que fique distorcida ou que elimina as frequências altas e baixas de um piano para que soe ao efeito comumente designado de “debaixo de água”. São duas formas diferentes que o compositor tem de criar elementos musicais, e que na linguagem corrente fazem com que um seja música, no sentido lato do termo, e o outro efeito. Prefiro pensar em sintetizador e processo de síntese, porque são conceitos que os transportam mais de perto para as representações de ciborgue, robot, autômato, cibernética e variantes.

No que toca aos sintetizadores, identifica-se o uso recorrente dos que são analógicos, particularmente o Yamaha CS80, Prophet-5/10, Minimoog Voyager, Oberheim OB-XA, Korg Polysix e Roland Juno 6. Estes sintetizadores são os mais comuns, mas existem outros modelos anteriores, ou posteriores que os artistas também utilizam. Os instrumentos digitais fazem parte do discurso musical, mas há que ter em mente que a predominância recai sobre um timbre que seja analógico ou a simulação deste.

Os instrumentos mais usados são os que criam síntese sonora, mas existem outros que os podem acompanhar devido à conotação simbólica que têm na cultura ciberpunk. Falo das secções de cordas friccionadas, sopros de metal e tímpanos da orquestra; a guitarra e o baixo eléctricos que devem estar, de preferência, muito distorcidos; bateria; e instrumentos étnicos.²¹¹ Qualquer um destes instrumentos devem ser ornamentais, inseridos em texturas assumidamente electrónicas, ou utilizados de forma irónica (ferramenta quase sempre anunciada por características extramusicais). De esta linguagem musical não se restringe o uso da voz solista ou coro pois o género não se assume exclusivamente instrumental, e porque são dispositivos que para além de serem signos permitirem a inclusão de mensagens mais explícitas através da letra.

4.2.2. Técnicas de escrita: os significados de automatismo e ciberespaço

O hibridismo é uma técnica indispensável. Independentemente dos instrumentos nesse processo de combinação sonora, a recusa de oposições binárias está nesta música muito vinculada pelas passagens onde os sons se fundem por via de técnicas de interpretação ou pós-

²¹¹ Uso o termo étnico sem qualquer eurocentrismo ou conotação preconceituosa, mas como conceito que designa algo característico de um país. Refiro-me aos instrumentos musicais que permitem aos compositores explorar estereótipos sociais geográficos, como a conga que costuma ser associada à África ou o taiko ao Japão.

produção. No que diz respeito à última, que é a mais importante no ciberpunk, o objectivo é fornecer timbres conotados com um significante de ciborgue.²¹² Isso só é possível graças às técnicas de manipulação sonora do computador, onde se aplicam filtros e sintetizam frequências. Expliquei nesta dissertação que, uma forma de criar esse hibridismo é através da síntese sonora de um som acústico, como do violino ou da voz, que devido ao processo de síntese aditiva procuram modelar a estrutura de harmónicos de um instrumento.

Quando um Yamaha CS80 simula sopros de metal no tema de abertura do filme *Blade Runner*, podemos descrevê-lo como electrónico mas também pelo que Katherine Hayles discute ser um objecto esqueuomorfo. Para a teórica de literatura pós-moderna, este conceito representa visualmente uma entidade do passado, mas não é necessariamente a sua cópia, trata-se de uma replicação que possui, em simultâneo, antigas e novas propriedades: “refers back to a feature that was functional at an earlier time” (Hayles 1999, 17). O que designei de áudio-esqueuomorfismos em um artigo ainda por publicar,²¹³ são estes sons que não podem ser concretamente definidos como acústicos ou electrónicos. Não se trata de pensar criticamente o fenómeno da articulação entre um timbre acústico e um electrónico, mas de pensar na fusão concreta dos dois. Por isso, e dada a dificuldade em falar destes sons, a minha proposta teórica para o estilo musical ciberpunk é definir dois tipos de áudio-esqueuomorfismos: o timbre ciborgue e o *replicant*. A natureza ciborgue de um timbre é quando este consegue transparecer simultaneamente dois ou mais instrumentos. É o *cluster* que combina violino e electrónica do filme *Hardware*, ou o timbre da percussão metálica do T-800 em *Terminator*, por exemplo. Em nenhum destes casos podemos afirmar taxativamente que se trata de um violino, ou de uma percussão, sem descrever a forma como o som é manipulado, que a percepção capta mais do que um significado em simultâneo, e que a tecnologia informática é fundamental nesse processo. O ciborgismo nestes timbres está nos múltiplos significados que um ouvinte pode interpretar, o que para uns pode ser detectado como violino ou uma percussão, para outros será um som electrónico mais difícil de descrever. O mesmo acontece com o timbre *replicant*, só que neste caso refiro apenas os timbres que simulam um instrumento específico. As configurações dos instrumentos analógicos da década de 1980 são um bom exemplo, com secções de cordas sintetizadas,

²¹² Schmidt, ao analisar a música de *Blade Runner*, *The Terminator* e *Terminator 2: Judgement Day*, *The Fifth Element* e *The Matrix*, considera que a combinação entre um sintetizador e uma orquestra manifesta a “cyborg nature of science fiction film” (Schmidt 2009, 34). Contudo, neste estudo, considero que a natureza ciborgue de um timbre, e que tenho vindo a mencionar como híbrida, resulta da combinação simultânea do som acústico e do electrónico, não porque expõe a dicotomia, mas porque a dilui.

²¹³ “Áudio-esqueuomorfismo: relações entre práticas musicais e pós-humanismo.” In *Música, ciberculturas e formatos audiovisuais*, editado por Joana Freitas. Lisboa: CESEM. (no prelo)

coros sintetizados, guitarras sintetizadas, mas todos eles eram assumidamente electrónicos e por vezes nem pareciam os instrumentos que procuravam espelhar. Com o desenvolvimento das tecnologias electrónicas, e principalmente com o digital, os timbres são agora muito mais próximos e, por vezes, impossíveis de distinguir a síntese do instrumento simulado.

A manipulação do timbre que descrevo já existia em obras musicais anteriores ao género musical ciberpunk. Quando Ligeti esconde os instrumentos individuais numa complexa rede de som em *Atmosphères* (1961), ou John Cage cria as peças de piano preparado que alteram o seu timbre drasticamente (1938-40), estamos a falar de uma linguagem onde a proposta dos compositores não é que os ouvintes identifiquem os instrumentos, mas que ouçam os seus sons. Estas não são as primeiras incursões nesta manipulação do timbre, mas são relevantes para a minha argumentação por serem técnicas que inspiram compositores do ciberpunk a utilizar a tecnologia disponível como ferramenta para criar sons com traços de ciborgismo.

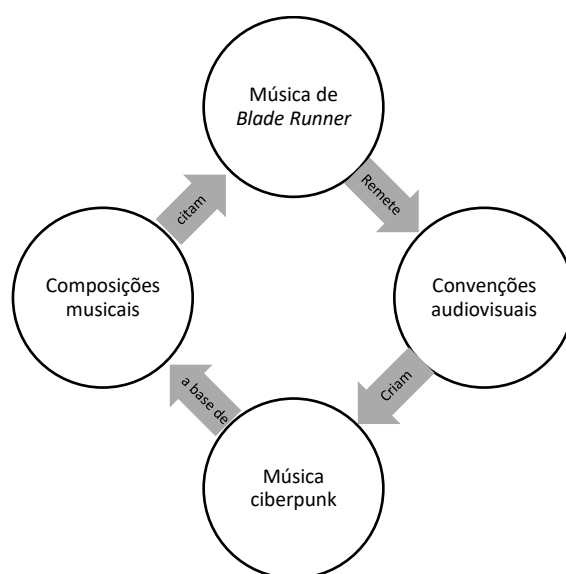


Figura 64: Fluxo de processos da música ciberpunk

Outro traço muito importante desta música é a citação musical, e o seu processo transmedial.²¹⁴ A sua relevância pode ser sintetizada pela figura 64, que representa o fluxo

²¹⁴ Para Gabriele Rippl, o fenómeno transmedial resulta do surgimento de um estilo ou motivo que atravessa uma variedade de diferentes media (Gabriele Rippl 26). Werner Wolf sugere que a transmedialidade é um fenómeno que aparece em mais do que um médium e não é visto como específico ou tendo origem em nenhum deles (2015, 485). O autor dá o exemplo da *Sinfonia N.º 6* de Louis Spohr que resulta da combinação dos estilos de quatro períodos históricos diferentes (Bach, Haydn/Mozart, Beethoven e o presente). O género musical ciberpunk é fruto de um mesmo processo, sendo uma música que só pode ser entendida na convergência entre diferentes formatos e géneros musicais que foram sendo imbuídos do estilo de Vangelis, sem que com isso fossem sempre uma citação directa.

de processos que partem e regressam quase sempre a *Blade Runner*. Pela direcção do fluxo, entende-se que a música de *Blade Runner* remete para (e participou na construção de) convenções audiovisuais existentes que criam uma música ciberpunk, e que esta música ciberpunk, por sua vez, está na base de composições musicais que citam *Blade Runner* que, por seu turno, permite remeter para as convenções vigentes, e assim por diante. Por essa razão, é um ciclo que se vai repetindo, e é esta realimentação de referências que padroniza as relações de música-significado que os ouvintes possuem.

As técnicas de escrita do estilo musical ciberpunk, quando este procura representar tópicos relacionados com automatismo, são: destaque na regularidade e sensação rítmica, acentuação de determinadas notas ou fragmentos, articulação de camadas, um processo claro de adição e subtração de material musical, e a reiteração de figuras, motivos ou células melódico-rítmicas. Existe sempre alguma forma de baixo *ostinato*, que podem ser figurações sinusoidais ou fruto de um processo mais complexo de *arpeggiator*, e que fornece o automatismo que dá nome a esta forma de escrita. Nesta linha, as métricas sincopadas são utilizadas apenas de forma repetida, como que para representar na música um mecanismo de engrenagem onde a dinâmica imprime uma sensação de impulso e repouso. Pela sua reiteração constante ao longo do tempo, criam um tipo de *ostinato*, e o modelo de métrica pode acusar uma citação ou alusão, dependendo da intensão do músico, e da percepção do ouvinte, à música de Fiedel no filme *Terminator*. As melodias são fragmentadas, movem-se maioritariamente por intervalos pequenos ou graus conjuntos, e há muita ornamentação cromática. Existem notas longas que ministram suspensões, e que são acopladas a um efeito de reverberação para as intensificar, e são sucedidas por mordentes com um efeito de eco para que fiquem a reflectir até que a sua intensidade desapareça.

As características musicais do estilo, quando representa tópicos relacionados com o ciberespaço, são a exploração de texturas, notas pedais, *drones*, a pulsação rítmica não é acentuada, e existem efeitos de manipulação sonora como *pitch bend*, oscilação de frequências e equalizadores. Neste modelo a melodia sobressai, mas esta continua tendo um destaque nos intervalos curtos ou graus conjuntos. Não é que intervalos maiores do que a quarta não se utilizem, mas estes são de menor ocorrência e são com notas sustentadas ou rapidamente sucedidas por ornamentos cromáticos.

Obras audiovisuais exemplificativas do estilo musical ciberpunk são:²¹⁵

²¹⁵ Opto por salientar bandas sonoras, porque para além do estilo ser claro existe uma inscrição dos compositores na cultura ciberpunk. Existem, no entanto, obras das indústrias discográficas, sem qualquer relação com os audiovisuais, cujo estilo está igualmente presente, e a conceptualização dos autores é assumidamente próxima

Blade Runner, Filme, Vangelis, 1982.
Hardware, Filme, Simon Boswell, 1990.
Pi, Filme, Clint Mansell, 1998.
Tron: Legacy, Filme, Daft Punk, 2010.
Deus Ex Human Revolution, Videojogo, Michael McCann, 2012.
Far Cry 3: Blood Dragon, Videojogo, Power Glove, 2012.
Ghost in the Shell ARISE, série de films de animação, Cornelius, 2013-2016.
Chappie, Filme, Hans Zimmer, 2015.
Blade Runner 2049, Filme, Hans Zimmer e Benjamin Wallfisch, 2017.

4.3. Enciclopédia das representações de ciberpunk

O significado da música ciberpunk depende de um processo de mediação que desigmo de conceptualização colectiva por retransmissão de sentido. Por um lado, a cultura participativa tem vindo a construir este repositório de associações entre significantes musicais e significados ciberpunk, ainda que por agora tenha sido pouco sistemática, mas que lhes permite designar alguns aspectos do que entendem como a estética musical do ciberpunk. Assim, considero que se trata de uma inteligência colectiva onde uma comunidade imaginada²¹⁶ do género musical ciberpunk, composta por pequenos grupos e contextos distintos, se tem vindo a organizar para discutir, negociar e desenvolver as suas interpretações. Por essa razão, a designação de conceptualização musical colectiva permite atender mais especificamente à questão de definição, interpretação e sedimentação dos estereótipos discursivos que se relacionam com as convenções audiovisuais desta música. Esta conceptualização ocasionalmente pode provir dos produtores de conteúdos, isto porque realizadores, compositores, instrumentistas, produtores musicais ou técnicos de som, para

do ciberpunk: *Technodon* (Yellow Magic Orchestra, 1993); *Sexy Stream Liner* (Buck-Tick, 1997); *Year Zero* (Nine Inch Nails, 2007); *The Uncanny Valley* (Perturbator, 2016).

²¹⁶ Pela proposta de Benedict Anderson, a comunidade é “imaginada” porque os membros nunca seriam capazes de conhecer todos os seus pares, ainda que partilhassem um elo comum, e uma “comunidade” pois independentemente das desigualdades sociais entre eles, estariam inseridos, em teoria, numa estrutura horizontal (Anderson 2006 [1983], 6, 7). Nesta definição encontramos os mesmos princípios de uma comunidade digital, onde os membros são utilizadores das mesmas plataformas, mas as suas identidades são virtuais e nem todos se conhecem pessoalmente. Estes partilham de um gosto que fornece o elo de ligação comunitário, e os direciona para determinados produtos culturais. No caso da comunidade em torno da música ciberpunk, esta torna-se “ainda mais imaginada” no sentido em que os seus membros acreditam na existência de uma categoria musical que na realidade ainda não faz parte do mercado, nem foi sistematizada por uma perspectiva musicológica, tem sido “imaginada” e proposta por membros da comunidade.

mencionar os principais, apresentam muitas vezes dados conceptuais em entrevistas. Os seus contributos fornecem pistas sobre o processo composicional, e que podem ser de teor ideológico, instrumental ou relacional entre som, imagem e narrativa. E não menos importante são as críticas musicais ou os textos de análise musical de contextos académicos que alcançam ou podem ser descobertos por esta cultura participativa pois, como Jenkins afirma, uma das particularidades deste tipo de consumidores é a procura constante por informações a respeito dos produtos que valorizam.

Quanto maior a capitalização destes padrões músico-dramáticos, maior a capacidade de retransmitirem o seu sentido socialmente, pois estabelecem um vínculo cada vez mais evidente entre som e imagem. É neste regime de conceptualização musical colectiva por retransmissão de sentido que o género musical ciberpunk deve ser lido, como um conjunto de convenções audiovisuais estabelecidas, e outros códigos que eventualmente emergem mas não alcançam o estatuto de padrão social.

4.3.1. Convenções audiovisuais

Estas associações, muitas vezes estereotipadas, resultam de um processo de metonímia. Por exemplo, a inserção de um fragmento musical tocado em guitarra pode não ser suficiente para que uma música seja experienciada como sendo do género rock, mas a associação estereotipada com o género é sentida pelo seu estilo composicional: uma progressão muito simples e harmonicamente repetitiva, uma díade de notas em simultâneo, a tónica e a dominante,²¹⁷ e timbricamente muito distorcida.

Significado	Características musicais usadas
(1) Ciberespaço / Hacker	sintetizadores e géneros de música electrónica de dança (especialmente tecno e synthwave)
(2) Retrofuturismo	sintetizadores analógicos
(3) Cibernética espiritual	coro, ou uma exploração de estereótipos de religiosidade e espiritualidade através da escrita musical
(4) Tradição	instrumentos étnicos

²¹⁷ Esta técnica de execução é muito utilizada nas guitarras eléctricas distorcidas, particularmente em estilos de rock como o punk ou heavy metal, contextos onde é habitualmente designada de “power chord”.

(5) Criminalidade	guitarra e/ou escrita musical existentes nos géneros musicais rock e punk
(6) Ciborgue	sintetizador e orquestra numa mesma peça musical
(7) Exterminador	célula rítmica sincopada e destacada
(8) Ruído urbano	distorção
(9) Simulacro	reverberação

Figura 65: Quadro com as relações música-imagem do ciberpunk

Na figura 65 encontra-se uma lista das possíveis atribuições de significado a uma música ciberpunk. O (1) ciberespaço e o *hacker* são representados pelo sintetizador, e a sua relação com os géneros de música electrónica de dança. Existem géneros musicais que se destacam, como o tecno e o synthwave. Mas, visto que os dados revelam uma grande variedade de géneros associados pelos ouvintes ao ciberespaço, isto leva-me a concluir que o factor determinante é a estética electrónica e o destaque do sintetizador, independentemente de este ser analógico ou digital. É necessário encarar esta associação com o ciberespaço e o *hacker* como totalmente dependente do contexto, e são os elementos extramusicais que vão ditar se um ouvinte interpreta o sintetizador ou a electrónica como sendo representativa do ciberespaço, *hacker* ou ambos. Já o (2) retrofuturismo, é um significado associado apenas aos sintetizadores analógicos, a timbres que os simulem, e a técnicas de produção musical electrónica características do passado. Um desses procedimentos é a reverberação com *gate* na percussão sintetizada, tornado popular na década de 1980. Por esta razão, o synthwave e o vaporwave são conotados como retrofuturistas, e a citação clara a audiovisuais narrativos dessa mesma década, como *Blade Runner* ou *Tron*, comportam o mesmo significado.

(3) Cibernética espiritual é um significado atribuído à presença de um coro ou qualquer outra forma de promover estereótipos de religiosidade ou espiritualidade. Pode ser uma citação em latim retirada de um texto bíblico, como acontece no filme *Hardware* (1995, real. Stanley). Uma passagem de sânscrito extraída de um mantra hindu, conforme encontramos na música “Navras” que acompanha os créditos finais do filme *The Matrix Revolutions* (2013, real. The Wachowskis). Ou técnicas vocais que se inspiram em tradições musicais religiosas, ou um instrumento que costuma ser associado a rituais específicos, como é caso do filme de animação *Ghost in the Shell* (1995, real. Oshii). Sobre esta última convenção, a exploração de estereótipos de (4) tradição, cultura ou étnia são formas de representação comuns no género musical ciberpunk, como acontece com a conga e África, o guzheng e a China ou o gamelão e a Índia. Mas estes têm o propósito de servir de contrastes

dentro de uma obra electrónica, permitindo um significado de passado que se opõe ao de futuro.

(5) Criminalidade é uma convenção que se estabeleceu com base em um estereótipo social construído a partir da cultura punk. Esta existe face à presença da guitarra eléctrica, ou elementos do rock como a bateria que destaca o compasso quaternário, e a distorção sonora. Socialmente, o género musical punk ficou conotado como ciberpunk em diversos contextos, mas como não é possuidor da grande maioria das características do estilo musical ciberpunk, considero que é apenas portador de significados sociais que o transformam em ciberpunk dependendo do contexto em que é inserido.

(6) Ciborgue é uma convenção audiovisual representada pela conjugação dos instrumentos de sintetizador e orquestra. O significado destes agrupamentos instrumentais é, por um lado, a máquina e, por outro, o humano. A escrita destes dispositivos pode ser distinta, ou seja, cada um tem uma linguagem musical diferente. Nesse caso, o mais comum é a presença da orquestra enfatizar uma escrita mais convencional de Hollywood e o sintetizador reproduzir frequências no sentido de criar texturas sonoras sem referenciais melódicos muito claros, aproximando-o do que se entende como efeito sonoro. Ou por via da síntese, que pode ser produzido pela manipulação electrónica de um som acústico no sentido de criar um áudio-esqueuomofismo. É muito frequente que o estilo musical ciberpunk adopte as características que providenciam os significados de automatismo o que resulta na predominância dos *ostinatos* acústicos ou electrónicos e uma articulação por camadas que permitem a conotação do tópico da máquina. Por isso, não implica uma adesão à homofonia, pois a orquestra não costuma ser acompanhada pela electrónica, a execução favorece uma textura polifónica. Acresce ainda que o coro, quando presente, incrementa mais um plano de significado que diz respeito à dimensão pós-humana e espiritual desta convenção.

Outra convenção que pode vir conjugada à do ciborgue é a do (7) exterminador, inspirado no padrão rítmico da célula que representa o exterminador T-800 no filme *The Terminator* (1984). O impacto dramático de uma célula rítmica curta, constituída por uma nota musical de altura definida ou não definida que se repete sempre na mesma altura, e quase sempre sincopada, tem como propósito fornecer um *ostinato* rítmico com efeito de automatismo. Esta é interrompida por uma pausa ou suspensão entre repetições, ou então uma subdivisão da célula, para que a linha traçada seja de oscilação. Não é apenas um acompanhamento, mas sim um elemento de destaque face ao restante material musical.

Os dois efeitos musicais mais comuns no género musical ciberpunk são a distorção e a reverberação. Apesar da serem características musicais que se aplicam a muitos géneros

musicais, a sua presença no contexto do ciberpunk traz consigo conotações particulares. A técnica de distorção é um marcador sonoro do (8) ruído urbano, fruto da forte incrustação da tecnologia cibernética na sociedade, conduzindo à pobreza, criminalidade e estratificação social. Esta relação entre ruído, tecnologia e urbanismo,²¹⁸ representa na ficção ciberpunk os espaços sociais com grande densidade sonora, tecnológica e populacional. Se considerarmos que um dos propósitos da estética do erro na música é a manipulação dos sons que máquinas analógicas ou digitais providenciam, sendo que esses dispositivos tecnológicos não seriam possuidores de um propósito musical *a posteriori*, então compreendemos como simbolicamente a distorção se tornou uma ferramenta de design sonoro para representar as tecnologias cibernéticas presentes na imagem e na narrativa. (9) Simulacro designa contextos cenográficos ou temas narrativos que representem planos de sonho, memória construída, ilusão, ou outras realidades alternativas como o ciberespaço. Isto associa-se ao efeito de reverberação, pois é uma ferramenta de design sonoro que tem como objectivo entrelaçar camadas e instrumentos musicais, o que ao nível psico-acústico transmite um sentimento de espacialidade e sensação onírica. Esta característica favorece ainda uma transformação temporal ao prolongar o som no tempo, traço que é particularmente útil para alcançar um hibridismo tímbrico.

A relativa standardização destas convenções audiovisuais emergentes dos trinta e cinco anos de música ciberpunk que formam a base deste estudo, explica porque géneros musicais como o industrial (Collins 2002), electro-rock (Dery 1996), metal (Taylor 2006) e a electrónica de dança (Elias 1999), são considerados ciberpunk por vários académicos. O que estes enunciados faziam, era reflectir as convenções sociais do género musical ciberpunk. Contudo, pela superficialidade das suas análises musicais, davam conta de uma pequena parte da cultura e não do género musical. O que estes autores não se aperceberam, foi que estas tradições musicais não são ciberpunk, e que o significado ciberpunk destes géneros musicais foi-lhes atribuído posteriormente, proveniente de agentes expostos a estas convenções dos audiovisuais ciberpunk. Resulta do teor interventivo, e até certo ponto flutuante do género musical ciberpunk, que constrói fluxos de comunicação com outros géneros musicais, mediante uma recontextualização dos mesmos. E essa é a maior diferença entre esses géneros

²¹⁸ Esta preocupação já fazia parte, por exemplo, do pensamento dos Futuristas, para quem a industrialização tornou o ruído como parte integrante do quotidiano das sociedades. Estes artistas, que valorizavam a máquina e um sentimento de progresso, atestavam à expansão da paleta sonora para incluir timbres ruidosos na criação musical. Anos mais tarde diversos estudos acústicos e ambientalistas irão preocupar-se, e ainda hoje o fazem, não com a qualidade artística do ruído, mas sim com os problemas sociais provocados por estes (Schafer 1994 [1977], 4). Estas duas perspectivas – o impacto negativo do ruído e o seu uso como ferramenta estética –, transparecem nesta convenção.

musicais e os de synthwave e vaporwave: é que a sua conotação não é posterior, nem externa à própria cultura, faz parte da sua construção e é reconhecida por muitos dos membros.

4.4. Géneros de música com ideais ciberpunk: synthwave e vaporwave

Para a narrativa de *Blade Runner* o *replicant* é um simulacro, criado à imagem do ser humano. Nas palavras de Jean Baudrillard, o conceito de simulacro é uma abstracção que é um modelo do real sem origem, e que deve ser interpretado como uma hiper-realidade (Baudrillard 1983, 5). Este desígnio pressupõe ler determinadas construções artificiais como mais do que meras cópias ou réplicas de realidades físicas existentes, como seria no caso do ciberespaço, mas igualmente do *replicant*. O meu propósito ao considerar o synthwave como *replicant*, e, em outro plano teórico, o *replicant* como um simulacro, é fornecer uma leitura do pastiche e da simulação de timbres analógicos não apenas como um traço de pós-modernismo, mas de ciberpunk. A electrónica neste género simula a orquestra e os sintetizadores porque é uma nostalgia do passado ciberpunk, uma ferramenta de ironia e, conjuntamente, um manifesto de simulacro quando na ambiguidade do timbre está implícita a descoberta de: será o som acústico, electrónico ou ambos. Essa era a grande questão dos *replicants* em *Blade Runner*. Por um lado, eles próprios consideravam-se humanos, e não sabiam, dada a perfeição da construção artificial das suas memórias, que não o eram. Por outro lado, a sua aparência detalhada não indicava a sua essência não-humana, e podiam caminhar em sociedade sem que ninguém soubesse que se tratavam de ciborgues.

Para a socióloga Jennifer Lena, os ideais de um género musical são as mudanças ou objectivos que os agentes afirmam estar a trabalhar para alcançar, nem sempre são estipulados expressamente, mas são mecanismos sociais relevantes para referir convenções adoptadas e respectivas expectativas (Lena 2012, 15-16). Na minha visão, a noção de “ideal” é fundamental para explicar a afinidade entre o synthwave e o ciberpunk. Primeiro, dada a adesão ao imaginário ciberpunk no design gráfico, nos títulos das músicas, e em objectivos conceptuais dos músicos, é lícito afirmar que um ideal deste género musical é a produção de simulacros sonoros inspirados nos imaginários ciberpunk. Outro ideal é a simulação da estética analógica, e que é a maior proximidade deste género com o conceito de ciborgue, onde se inscreve um *replicant*.

Se a música do synthwave é *replicant*, no vaporwave o músico é um *hacker*. Deparando-nos com os múltiplos nomes de um produtor de vaporwave,²¹⁹ e o facto de o uso de música pré-existente ser um acto ilegal, este músico “rouba” música, da mesma forma que um *hacker* rouba informação. É por isso que os pseudónimos, ou avatares se quisermos, são ferramentas de construção de uma identidade digital que oculta o autor. Além do mais, tornar invisível a música original é um paralelo com a forma como o *hacker* elimina digitalmente o percurso que é possível às autoridades fazerem para que detectem o seu paradeiro. Descobrir que uma obra vaporwave contém esta ou aquela música, é o dismantelar de um puzzle para o ouvinte, e um marcador identitário desta cultura assim como o é na cultura *hacker*. Dessa forma, as técnicas informáticas de programação de um *hacker* fornecem mais um paralelo com o produtor de vaporwave. Cortar, esticar, filtrar, apagar e combinar uma amostra sonora é um processo onde o músico trata uma obra como dados. Ele não varia a partitura de uma obra, manipula a sua interpretação registada em formato digital, criando novas realidades sonoras como o *hacker* de um universo ciberpunk pode construir o ciberespaço. Estas relações não são apenas do domínio teórico. Se, por um lado, o synthwave destacava o ritmo, o vaporwave é adepto da paisagem sonora. A apologia do espaço e do tempo tornam o vaporwave num estilo musical ciberpunk que representa um tópico de ciberespaço. E esta posição converge com a noção de *hacker*, figura máxima da manipulação de realidades virtuais, assim como o produtor de vaporwave no plano musical. Nesse sentido, no vaporwave existem *hackers* da música que podem ser associados ao que Elias designa de “rhacker” (1999, 274), e outros teóricos, como McCaffery, afirmam ser a atitude de ciberpunker (2007 [1991], 289).

4.5. Os participantes da cultura musical ciberpunk

“Image addiction which, by transforming the past into visual mirages, stereotypes, or texts, effectively abolishes any practical sense of the future.” (Jameson 1990, 45)

A música ciberpunk é “produtora de imagens”, no sentido em que desperta nos ouvintes imaginários que estes criam, e desejam criar a partir das características musicais que interpretam. Mas mesmo que o género musical ciberpunk seja audiovisual por natureza e, nesse sentido, uma forma de música programática, necessita de elementos extramusicais para

²¹⁹ Só a título de exemplo, Ramona Andra Xavier é uma música Americana com os pseudónimos de Vektroid, Fuji Grid TV, Laserdisc Visions, New Dreams Ltd, Tanning Salon, Macintosh Plus, Sacred Tapestry, PrismCorp Virtual Enterprises, Peave Forever Eternal, Vektordrum, dstnt, C TO, PALACIO DEL RIO, entre outros. (Retirado de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vektroid>, última consulta a 24/09/2019)

que os seus significados sejam conduzidos. Nesse sentido, o vício da imagem que Jameson falava a respeito do pós-modernismo, do qual coloco uma citação em epígrafe, pode ser encontrado nos actos e propósitos de engajamento dos ouvintes com esta música. As características musicais, e a sua associação pré-estabelecida com imagens específicas, permitiram, pela sua padronização ao longo do tempo, aceder a sons do passado através da citação, remeter para convenções musicais e evocar textos ciberpunk que não revogam um sentido de futuro, mas capitalizam uma forma de representação do mesmo. O que o design gráfico e os textos que acompanham estas obras permitem é uma mediação no processo de audição, e isso entra em conformidade a prática de música programática. No limite, a interpretação de uma música como ciberpunk é sempre émica porque a comunicação está subordinada ao contexto cultural em que situa. Mas continua, não obstante, a fazer parte de um contexto social mais abrangente, pois a padronização da composição musical faz parte da realidade de diversas indústrias culturais.

Porque esta música não tem um circuito próprio de produção, circulação e consumo, e continua por explorar nas indústrias discográficas, permanece como um género musical virtual. Mesmo não sendo possível teorizar o circuito, é possível discutir vários dos seus participantes. Os intervenientes neste género não gozam todos de um mesmo estatuto dentro das redes de sociabilidade. Presentemente existe um conjunto de grupos sociais de onde podemos designar três tipos – criadores, ciberpunks e curadores digitais –, sendo os dois últimos os principais mediadores de significado. Dos casos abordados nesta investigação, as considerações possíveis de se elaborar dos criadores é que existem, por um lado, os que conscientemente escrevem no estilo musical ciberpunk e usam ferramentas de citação, e, por outro, os que inconscientemente o fazem. Pode acontecer que, a partir do momento em que socialmente se estabilizar como um género, esta realidade de rótulo heterogéneo desvaneça, mas, isto é só uma hipótese levantada.

Designo ciberpunks os ouvintes possuidores de literacia audiovisual, e com acesso à memória colectiva dos significados ciberpunk. Falar destes agentes é falar dos mediadores de significado que têm proposto definições da música, e argumentam e defendem as suas convicções. No que concerne os curadores digitais, estes são os agentes responsáveis por organizar a informação existente na internet a respeito do género ciberpunk e da sua música. Os seus arquivos e opiniões são importantes fontes de julgamento, decidindo quais os artistas mais representativos. Este processo produz uma economia de prestígio e constrói um cânone para o género musical ciberpunk.

A música ciberpunk é, tal como Jenkins refere relativamente à produção do fandom, um equilíbrio entre fascínio e frustração (2006a, 247). É um fascínio pois se as músicas destes audiovisuais não fossem tão atrativas para determinados grupos de pessoas, as comunidades de conhecimento do ciberpunk não tinham surgido, e se composições como *Blade Runner* não tivessem tanto impacto social, a sua linguagem não teria sido uma das bases de um género musical. Por conseguinte, trata-se de uma frustração pois a falta de sistematização desta música levou a múltiplas definições, significados e contradições no plano social. Essa é a principal razão, na minha opinião, para que esta cultura musical dê primazia às bandas sonoras como produtos do género musical ciberpunk, pela facilidade em construir analogias com a imagem, dado que esta já pressupõe um formato desse tipo.

Este estudo revelou que, no seio desta cultura participativa em que o género musical ciberpunk se formou, para aceder ao fluxo de acumulação de referências entre o som e a imagem exige-se sempre um conhecimento prévio da cultura. Como qualquer género musical é sempre social, é necessária uma inscrição do ouvinte nas normas de conduta, convenções e expectativas de grupos de pessoas, para que interprete essa música como parte de uma tradição particular. E esse foi o propósito desta proposta teórica, o de explicar dimensões relevantes da cultura musical ciberpunk.

Conclusão

Esta dissertação teve como propósito compreender e explicar a categoria de música “ciberpunk”, atendendo à sua circulação e ao modo como esta criou um fenómeno social – incidindo principalmente no período histórico de 1982 a 2017. O capítulo 1, que analisou qualitativamente múltiplos discursos provenientes dos planos de produção, consumo e pensamento sobre a música ciberpunk, revela que diferentes agentes que contactaram de forma directa ou indirectamente com esta música contribuíram para uma memória colectiva do que esta significa. Este resultado, relacionado com uma das minhas hipóteses de partida, foi confirmado com a análise audiovisual do capítulo 2, onde comprovei que a música do filme *Blade Runner* era citada e referenciada de forma sistemática em múltiplos audiovisuais. A amostra estudada nesse capítulo demonstrou que as estratégias de composição musical partilhavam características que evidenciavam uma estética musical própria das obras ciberpunk, e que as mediações entre música e significado estavam correlacionadas com as interpretações apreciadas no capítulo anterior. O capítulo 3 foi dedicado à observação não participada de contextos digitais onde a categoria de música ciberpunk circula, procurando influências de *Blade Runner* e olhando criticamente para os seus usos e mediações. Aqui viu-se reflectida uma atitude pós-moderna da parte dos ouvintes e agentes que atribuíam a categoria a música pré-existente, pois estas eram desprovidas dos seus rótulos de origem em detrimento de um novo processo de significação. Esta afirmação ideológica era verificada nos actos de engajamento onde se detectaram actos individuais de escuta, de resposta à música através da partilha de opiniões, e de um acto colectivo de construção de significados e de redes de sociabilidades que conduziram à criação de uma comunidade em torno da música ciberpunk.

O capítulo 4 foi dedicado, por um lado, à resposta de uma questão de partida a respeito das características da música ciberpunk. Procurou demonstrar que na cultura ciberpunk existe uma adesão a várias das características musicais da estética minimal que vários teóricos associam ao tópico da “máquina”. A composição adere a uma estabilidade rítmica, andamentos regulares, articulação de camadas que repetem figurações musicais, progride por intervalos curtos e insiste-se na fragmentação melódica e na repetição de pequenas células melódico-rítmicas. Os instrumentos mais utilizados são os sintetizadores analógicos como o Yamaha CS80 e o Minimoog, assim como a síntese digital e a guitarra eléctrica, além de uma grande predominância dos efeitos de produção musical de reverberação e distorção sonora. O estilo de composição tende para dois tipos, sendo que estes estruturam as peças musicais

de formas distintas. Designei-os de “automatismo” e “ciberespaço”, visto estes serem os significados mais comumente atribuídos nos contextos audiovisuais e nas comunidades analisadas. O primeiro, resulta em uma expressão musical ritmada onde as características já mencionadas são marcadas pelo tempo, métrica e andamento invariável, compassos binários e acentuações evidentes. Já o segundo, adere a uma exploração do timbre, à manipulação sonora através de osciladores de frequência e *pitch bend*, o andamento é lento e as acentuações rítmicas raras. Estas devem ser lidas como duas formas de exprimir significados ciberpunk através da música, mas são parte de um mesmo estilo musical. Há obras onde a escrita incide no “automatismo”, como o videogame *Far Cry 3 Blood Dragon*, outras na “virtualidade” como *Blade Runner*, mas a maioria combina-as.

Por outro lado, o 4º capítulo elucida a questão a respeito do que designam os consumidores por música ciberpunk. A etnografia digital à página de internet do YouTube foi particularmente reveladora, principalmente quando correlacionados os resultados com as associações entre música e significado que resultaram da análise audiovisual realizada. Nesse sentido, esta investigação revela que os ouvintes designam dois tipos de música diferentes. Por um lado, expõe um género musical em franca expansão, com características musicais próprias, um propósito de afirmação cultural e uma identidade comunitária com práticas sociais associadas, ou seja, uma categoria com um propósito comercial. Mas, por outro, continua a ser em variadíssimos contextos digitais um rótulo de aplicação hiperónima, a saber, uma palavra que pertence ao mesmo campo semântico do vocábulo ciber e do substantivo punk. Nessa segunda designação, os actos de engajamentos *in loco* é que transformam a música em música ciberpunk, no sentido em que é aplicado o conceito de “ciberpunk” como forma de eliminar categorias anteriormente conferidas a essa música em outros contextos. Isto implica que os géneros de música electrónica de dança, rock, punk e industrial, referidos por teóricos como ciberpunk, podem ser, nesses espaços e devido a actos de engajamento, conotados como ciberpunk por parte dos seus participantes. Isso acontece, pois, possuem algumas das características musicais enumeradas no capítulo 4, e estas permitem-lhes construir significados que se associam a imaginários ciberpunk, devido à sua literacia audiovisual: ciberespaço/*hacker*, retrofuturismo, cibernética espiritual, tradição, criminalidade, ciborgue, exterminador, ruído urbano e simulacro. Assim, considero que fundamentalmente existem dois modelos de música ciberpunk: a que “é” música ciberpunk e a que “se torna” música ciberpunk.

Mesmo estas denominações levantam questões, pois independentemente de esta música ser ciberpunk no acto de criação original, ou ser um significado atribuído à posterior,

continua a ser, no entanto, dependente do contexto e da predisposição do ouvinte “ser pós-moderno” – que, neste contexto, significa “ser ciberpunker” e construir significados ciberpunk. Um dos problemas inerentes a esta investigação era a produção de um pensamento teórico que fosse inclusivo ao ponto de contemplar as diferentes abordagens e usos sociais desta música, sem com isto alargar demasiado o âmbito ao ponto de o tornar incapaz de compreender e explicar o fenómeno. Retomando a reflexão sobre a revisão de literatura, recordo como as duas grandes insuficiências, no meu entendimento, eram a ausência de trabalho empírico que demonstrasse que as reflexões e conclusões referiam contextos concretos onde estas hipóteses pudessem ser verificáveis, e que estas não aprofundavam e sistematizavam de forma clara as propriedades musicais, nem questionavam o como e porquê de estas serem ciberpunk. Essa é uma das grandes contribuições desta investigação, e que responde à questão dos usos da música ciberpunk, desenvolvendo os estudos existentes em novas direcções. A música ciberpunk está efectivamente vinculada aos géneros musicais que teóricos referem, extraindo destes um conjunto de características que enformam uma cultura musical. Nesse sentido, os resultados desta dissertação confirmam uma parte da teoria destes académicos, mas, ao mesmo tempo, desafiam outra das suas suposições, pois não conclui que esses géneros são ciberpunk. O que afirmo é que estes fazem parte do segundo modelo de música ciberpunk, aquela que destitui o significado original e atribui um novo, ou seja, existem usos de músicas dos géneros de electrónica de dança, rock, punk e industrial onde, nesse contexto, estas abdicam da sua categoria de origem e “tornam-se” ciberpunk. E tornam-se porque, nesse momento, os ouvintes procuram conscientemente imaginar símbolos ciberpunk: querem, por exemplo, “sentir-se *hackers*”, “sentir que passeiam nas ruas de uma cidade, à noite, iluminados por luzes de néon”, “imaginar-se em bares retrofuturistas enquanto combate inimigos”, etc.

As duas designações de música ciberpunk devem, no entanto, ser consideradas como parte de um mesmo fenómeno. Estas habitam um mesmo espaço, como relevado pelo método etnográfico digital no YouTube, onde consomem música ciberpunk e música tornada ciberpunk pelos participantes desse contexto. Mas fica por averiguar se, por exemplo, numa *playlist* do YouTube que designe “Replicant Cyberscape [...] Retrowave/ Darkwave/ Cyberpunk”,²²⁰ estes utilizadores interpretam realmente três géneros musicais distintos – e nesse caso a compilação tem músicas que pertencem a cada uma dessas categorias –, ou um mesmo género musical que pode ser lido de três formas. Outra questão por explorar é se,

²²⁰ Por exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=yKXgVQZIAbs> (última consulta a 24/09/2019)

dado a destaque que este e outros casos conferem à dimensão ciberpunk – visível pela descrição “Replicant Cyberscape” e pela imagem inspirada no imaginário de *Blade Runner* –, são indícios de que todos estes géneros, neste contexto, são tidos como agregados da estética ciberpunk. Ainda que este estudo não responda a estas questões, explica porque é que todos estes géneros coabitam no mesmo espaço de consumo, e partilham de uma mesma mediação de significados associados aos tópicos de “*replicant*” e “ciberespaço”. Resulta de um relacionamento estabelecido nos mercados audiovisuais, onde são usados estes géneros de música electrónica de dança, levando a que ficassem conotados, para estes utilizadores, com um ideário ciberpunk. Nesse sentido, esta dissertação verifica as quatro hipóteses de partida, e esclarece o como e o porquê destes géneros serem consumidos em conjunto e por comunidades virtuais, e elucida o onde e quando se relacionaram – neste caso, a partir do ano de 2010 quando os audiovisuais começaram a solidificar esta relação particular entre música e significado.

Esta dissertação demonstrou que as bandas sonoras de audiovisuais ciberpunk tiveram um papel determinante na construção social desta categoria. Por um lado, os compositores de música ciberpunk – e aqui refiro-me aos que se autointitulam e procuram legitimar um estilo de composição ciberpunk –, capitalizam referências das bandas sonoras, e exploram as técnicas de compositores como Vangelis, por vezes até com citações bastante claras. E, por outro lado, as convenções audiovisuais dentro das indústrias fixaram significados à música, e serviram de base para que comunidades digitais como o *Neon Dystopia* ou canais de YouTube, se apropriassem destas para desenvolver as suas interpretações de música ciberpunk. Portanto, a literacia audiovisual assume dois papéis diferentes: na música ciberpunk é impulsionadora de um estilo musical próprio, e na música que se torna ciberpunk no acto de engajamento é impulsionadora de interpretações.

Acredito que esta investigação seja um contributo para quem não conheça a cultura ciberpunk, pois podem-na utilizar como auxiliar à compreensão de determinados actos de engajamento e interpretação de significados ciberpunk na música. Mas, se alcançar os agentes que procuram legitimar um discurso ideológico e uma afirmação de “autenticidade”, pode servir como posicionamento estético e ferramenta de justificação para explicar o que é a música ciberpunk e quais as suas características. Por considerar que existe um género em formação, surgem ainda outras questões que podem ser investigadas. Os participantes nesta cultura convergente circulam pelas diferentes manifestações artísticas do ciberpunk, visto possuírem uma literacia audiovisual que é fruto de diferentes mercados. Sabe-se que existem músicas que são ciberpunk e as que se tornam ciberpunk, mas fica por averiguar se estas

diferentes dimensões representam dois grupos distintos de pessoas. De futuro gostaria de procurar compreender se existem comunidades com hábitos e formas de engajamento diferentes, mesmo que dentro de uma mesma cultura musical ciberpunk, ou uma única comunidade imaginada onde os seus agentes alternam entre actos de produção e consumo de uma música de estilo ciberpunk, e a apropriação e inserção de outras no contexto da comunidade. Afecto a esta questão, gostaria de entender se estes indivíduos têm experiências de mediação e consumo de música ciberpunk fora dos contextos digitais, se existe um jargão ou moda característicos, e, se estes forem verificáveis, quais as relações que estabelecem com a música e os imaginários dos audiovisuais narrativos ciberpunk.

Uma dimensão da cultura musical ciberpunk que esta investigação trouxe a descoberto, e que não esperava nem tinha antecipado, é o uso sistemático de citação. Dados os propósitos iniciais, não explorei a fundo esta questão, centrei-me apenas no objecto artístico *Blade Runner* porque o considere como um dos principais contributos para esta música. Se a preponderância do terceiro período cronológico que enderecei no capítulo 2, e que surge sensivelmente em 2010, se pauta por uma tendência para o revivalismo da estética musical da década de 1980, gostaria de averiguar, em estudos futuros, se outros produtos audiovisuais dessa época, ou porventura discográficos, são citados. O capítulo 3 revelou, no contexto da *library music*, que existem citações de *Terminator* e *Tron*, mas é necessário expandir esta questão para outros espaços.

Permanecem por analisar uma grande quantidade de produtos audiovisuais que foram mapeados para este trabalho, e que seguramente são fontes de imaginação para determinados ouvintes desta música. Se estas duas designações de música ciberpunk são o resultado de uma literacia audiovisual, as atribuições de significado a propriedades musicais específicas podem (e acredito que vão) continuar a alterar-se com o tempo. Não considero que a minha proposta teórica é insuficiente, pois nunca uma teoria será capaz de antecipar todas as situações e variações que podem ocorrer dentro do campo. Mas é adequada, neste momento, ao entendimento dos actos de engajamento entre indivíduos e música dentro dos contextos visados. No futuro, desejo incidir nos audiovisuais produzidos depois do período determinado, particularmente os mais mediáticos, que através de estratégias de marketing alcançam a atenção de um grande público, pois potenciarão novos significados. Por exemplo: os filmes *Ready Player One* (2018, real. Spielberg) e *Alita: Battle Angel* (2019, real. Rodriguez), ou as séries de imagem real *Altered Carbon* (2018-, prod. exec. Brian Nelson) e de animação *Love, Death & Robots* (2019, prod. exec. Joshua Donen); e produtos ainda por estrear como as séries de animação *Blade Runner: Black Lotus* e *Ghost in the Shell 2020*, o

videojogo *Cyberpunk 2077*, ou filmes já anunciados que irão continuar os franchises de *RoboCop*, *Judge Dredd* e *The Matrix*.

Agora que já se conhecem características de música ciberpunk, e vários dos usos e mediações de significado que estas comunidades atribuem, tenho como intenção focar um estudo na análise do género musical. Daí que, para melhor entender as implicações destes resultados, pretendo, no futuro, endereçar de forma mais aprofundada o BandCamp e as músicas que neste mercado são compostas com a categoria de ciberpunk, e circulam para outros contextos de consumo livre como o YouTube. Tendo em mente a teoria proposta neste estudo, seria útil compreender se as características estilísticas e os actos de engajamento destes músicos e ouvintes permanecem os mesmos, se são perpetuados outros significados e se, por ser um contexto comercial, o processo de citação continua sistemático, ou mais atenuado, devido às políticas de direitos de autor. É necessário explorar não apenas este *site*, mas averiguar se existem outros contextos digitais semelhantes, talvez relacionados ou com os mesmos artistas, como discográficas independentes ou páginas dedicadas à venda digital de música, e colocar as mesmas questões de investigação que mencionei a respeito do BandCamp.

Dada a valorização do processo de citação e a apropriação que fãs do ciberpunk fazem de música pré-composta para criar novos materiais, pode vir a acontecer o momento em que, apesar da consolidação do género, subsista um regime paralelo de fãs-*hackers*. Estes continuarão a promover a disseminação de música que consideram ciberpunk, a atribuir novos significados ciberpunk a música pré-existente, a promover artistas e a discutir renovadas interpretações de ciberpunk na música. Isso reforça umas das conclusões que retiro deste estudo, e que é a importância fundamental, para a cultura musical ciberpunk, da tecnologia informática e da rede de internet. Estas são, por um lado, ferramentas de produção artística, e por outro, meios de circulação de conteúdos e agentes. No fundo, se o ciberpunk corresponde, como defendo em conjunto com outros teóricos mencionados na introdução, a uma manifestação de cibercultura, a música ciberpunk é, como podemos ler no título da obra dos investigadores de estudos dos media Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green (2013), “spreadable media”. Nesse sentido, e citando agora o subtítulo do mesmo trabalho, todos os seus participantes estão “creating value and meaning in a networked culture”.

Bibliografia

Ciberpunk e cibercultura

Bell, David. 2007. *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. London: Routledge.

Brown, Steven T. 2010. *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.

Cavallaro, Dani. 2000. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work*. London: The Athlone Press.

Collins, Karen. 2005. "Dead Channel Surfing: The Commonalities between Cyberpunk Literature and Industrial Music." *Popular Music* 24, 2, May: 165-178.

Dery, Mark. 1996. *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. New York: Grove Press.

Elias, Herlander. 1999. *Ciberpunk: Ficção e Contemporaneidade*. Edição de autor.

Elias, Herlander. 1999. *Ciberpunk: Ficção e contemporaneidade*. Edição de Autor.

Elias, Herlander. 2006. *A Sociedade Optimizada pelos Média / The Media Optimized Society*. Lisboa: Formal Press Publishing House.

Elias, Herlander. 2007. *Néon digital: Um discurso sobre os ciberespaços*. Covilhã: Livros LabCom.

Elias, Herlander. 2009. *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporaneity*. Covilhã: Livros LabCom.

Elias, Herlander. 2012a. *A Galáxia de Anime: A animação japonesa como new media*. Covilhã: Livros LabCom.

Elias, Herlander. 2012b. *Post-Web: The Continuous Geography of Digital Media*. Lisboa e Porto: Formal Press Publishing House.

Featherstone, Mike, e Roger Burrows (eds). 1996. *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: SAGE Publications.

Haney II, W. S. 2006. *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction*. Amesterdam: Rodopi.

Lavigne, Carlen. 2013. *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Leary, Timothy. 1994. *Chaos & Cyber Culture*. Berkeley: Ronin Publishing, Inc.

McCaffery, Larry (ed). 1991. *Storming the reality studio*. Durham: Duke University Press Books.

McKay, George. 1999. “I’m so bored with the USA’: The punk in cyberpunk.” In *Punk Rock So What: The Cultural Legacy of Punk*, editado por Roger Sabin. London and New York: Routledge.

Moylan, Tom. 1999. “Global Economy, Local Texts: Utopian/Dystopian Tension in William Gibson’s Cyberpunk Trilogy.” In *Beyond Cyberpunk*, editado por Graham J. Murphy e Sherryl Vint, 58-66. New York and London: Routledge.

Murphy, Graham J., e Sherryl Vint. 1999. *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*. New York: Routledge.

Park, Jane Chi Hyun. 2005. “Stylistic Crossing: Cyberpunk Impulses in Anime”, in *World Literature Today*, September-December, pp. 60-63.

Sanders, Patrick Leonard. 2008. *Postmodern orientalism: William Gibson, Cyberpunk and Japan*. PhD Thesis, Albany, Massey University.

Spilker, Hendrik Storstein. 2018. "4. In search of the "hacker-punk": Digital music technologies for countercultural measures?" In *Digital music distribution: The sociology of online music streams*, 52-67. London: Routledge.

Sponsler, Claire. 1992. "Cyberpunk and Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson" *Contemporary Literature* 33, 4 (Winter): 625-644.

Toffs, Darren, e Murray McKeich. 2001 [1998]. *Memory Trade: A Prehistory of Cyberculture*. Michigan: The University of Michigan.

Estudos de audiovisuais

Aumont, Jacques, e Michel Marie. 2013 [2004]. *A Análise do Filme*. Lisboa: Texto & Grafia.

Bolton, Christopher, Istvan Csicsery-Ronay Jr., e Takayuki Tatsumi. 2007. *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bukatman, Scott. 1997. *Blade Runner*. London: British Film Institute.

Cardullo, R. J. 2015. *Play Analysis: A Casebook on Modern Western Drama*. Rotterdam: Sense Publishers.

Cornea, Christine. 2007. *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

Deaville, James (ed). 2011. *Music in Television: Channels of Listening*. New York and London: Routledge.

Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.

Geraghty, Lincoln (ed). 2009. *Channeling the Future: Essays on Science Fiction and Fantasy Television*. Toronto: The Scarecrow Press, Inc.

Grazier, Kevin R., e Stephen Cass. 2017. *Hollyweird Science: The Next Generation*. Cham: Springer.

Hills, Matt. 2006. “Academic Textual Poachers: Blade Runner as Cult Canonical Movie” In *The Blade Runner Experience: The legacy of a science fiction classic*, editado por Will Brooker. London and New York: Wallflower Press. 157-178.

Perkowitz, Sidney. 2007. *Hollywood Science Movies, Science & the End of the World*. New York: Columbia University Press.

Redmond, Sean (ed). 2005. *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. New York: Wallflower Press.

Sammon, Paul M. 2017. *Future Noir The Making of Blade Runner: revised & updated edition*. Dey Street Books.

Scalzi, John. *The Rough Guide To Sci-Fi Movies*. London: Rough Guides Ltd.

Short, Sue. 2005. *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. New York: Palgrave MacMillan.

Telotte, J. P. 2004. *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.

Tringham, Neal. 2014. *Science Fiction video games*. London and New York: CRC Press.

Vest, Jason. 2007. *Future Imperfect: Philip K. Dick at the movies*. London: Praeger.

Estudos de música no cinema, televisão e videojogos

Allen, Dave. 2009. “Science Fiction: How High the Moon?: Science Fiction and Popular Music” In *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*, editado por Graeme Harper, 231-249. New York, London, New Delhi and Sydney: Bloomsbury Academic.

Bartkowiak, Mathew. 2009. *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Braham, Jeremy. 2009. "Scoring Incredible Futures: Science-Fiction Screen Music, and "Postmodernism" as Romantic Epiphany." *The Musical Quarterly* 91, 3-4, Fall-Winter: 240-274.

Brown, Royal S. 1994. *Overtones and Undertones: Reading Film Music*. Berkeley, Los Angeles and London: University California Press.

Chion, Michel. 1994 [1990]. *Audio-Vision*. New York: Columbia University Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.

Collins, Karen. 2013. *A Theory of Interacting with Sound and Music In Video Games*. Cambridge and Massachusetts: The MIT Press.

d'Escriván, Julio. 2007. "Electronic music and the moving image." In *The Cambridge Companion to Electronic Music*, editado por Nick Collins and Julio d'Escriván, 137-147. New York: Cambridge University Press.

Deleon, Cara Marisa. 2009. "A Familiar Sound in a New Place: The Use of the Musical Score Within the Science Fiction Film." In *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, editado por Mathew J. Bartkowiak, 10-21. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Gorbman, Claudia. 1987. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.

Hannan, Michael, e Melissa Carey. 2004. "Ambient soundscapes in Blade Runner." In *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*, editado por Philip Hayward, 149-164. Indiana: Indiana University Press.

Hart, Iain. 2014. "Meaningful Play: Performativity, Interactivity and Semiotics in Video Game Music." *Musicology Australia* 36, 2: 273-290.

Hayward, Philip (ed). 2004. *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. Indiana: Indiana University Press.

Jorgensen, Kristine. 2007. "On transdiegetic sounds in computer games." *Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook* 5, 1/7, September: 105-117.

Konzett, Matthias. 2009. "Sci-Fi Film and Sounds of the Future." In *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, editado por Mathew J. Bartkowiak. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Malhado, André. 2018. "Cruzando real e virtual no filme Hackers: sobre práticas de música tecno e cyberpunk." In *Log In, Live On: Música e Cibercultura na era da Internet of Things*, editado por Paula Gomes-Ribeiro e Joana Freitas e Júlia Durand e André Malhado. Famalicão: Humus.

Malhado, André. 2019a. "We are all blade runners": afirmações de identidade colectiva, e uma comunidade imaginada do cyberpunk na plataforma YouTube." In *Práticas de receção, construção de gosto e sensibilidade musical*, editado por Paula Gomes-Ribeiro, André Malhado e Zuelma Chaves. Lisboa: CESEM. (No prelo)

Malhado, André. 2019b. "As convenções audiovisuais da cidade do futuro e ciborgue: o legado de *Blade Runner* para a categoria musical cyberpunk." In *Música, Comunicação e Discursos*, editado por Mário Vieira de Carvalho, Paula Gomes-Ribeiro, Paulo Ferreira de Castro e André Malhado. Lisboa: Húmus/CESEM. (No prelo)

Malhado, André. 2019c. "Áudio-esqueuomorfismo: relações entre práticas musicais e pós-humanismo." In *Música, ciberculturas e formatos audiovisuais*, editado por Joana Freitas. Lisboa: CESEM. (No prelo)

McGinney, William Lawrence. 2009. *The Sounds of the dystopian future: music for science fiction films of the new hollywood era, 1966-1976*. PhD Thesis, University of North Texas.

Mera, Miguel, Ronald Sadoff e Ben Winters. 2017. "Introduction: Framing Screen Music and Sound." In *The Routledge Companion to Screen Music and Sound*, editado por Miguel Mera, Ronald Sadoff e Ben Winters. New York and London: Routledge.

Miller, Cynthia J., e A. Bowdoin Van Riper. 2009. "'It's Hip to be Square': Rock and Roll and the Future." In *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, editado por Mathew J. Bartkowiak, 118-133. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Neumeyer, David. 2015. *Meaning and Interpretation of Music in Cinema*. Indianapolis: Indiana University Press.

Penicka-Smith. 2010. "Cyborg Songs for an Existential Crisis." In *Anime And Philosophy: Wide Eyed Wonder*, editado por Josef Steiff e Tristan D. Tamplin, 286-299. Chicago e La Salle: Open Court.

Rauscher, Andreas. 2013. "Scoring Play – Soundtrack and Video Game Genres." In *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, editado por Peter Moormann. Berlin: Springer VS.

Rodman, Ronald, 2013. "John Williams's Music to Lost in Space: The Monumental, the Profound, and the Hyperbolic." In *Music in Science Fiction Television*, editado por K. J. Donnelly e Philip Hayward, 34-51. New York: Routledge.

Rodman, Ronald. 2011. "'Coperettas', 'Detecterns', and Space Operas: Music and Genre Hybridization in American Television." In *Music in Television: Channels of Listening*, editado por James Deaville, 35-56. New York: Routledge.

Schmidt, Lisa M. 2009. "A Popular Avant-Garde: The Paradoxical Tradition of Electronic and Atonal Sounds in Sci-Fi Music Scoring." In *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*, editado por Mathew J. Bartkowiak, 22-43. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Whittington, William. 2007. *Sound Design & Science Fiction*. Austin: University of Texas Press.

Wright, Benjamin. 2015. "Music and the Moving Image: A Case Study of Hans Zimmer." In *The Routledge Reader on the Sociology of Music*, editado por John Sheperd and Kyle Devine, 319-328. New York and London: Routledge.

Estudos de história e semiótica da música

Burkholder, J. Peter. 2006. "A Simple Model for Associative Musical Meaning." In *Approaches to Meaning in Music*, editado por Byron Almén e Edward Pearsall, 76-106. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Castro, Paulo F. de. 2015. "*La musique au second degré*: on Gérard Genette's Theory of Transtextuality and its Musical Relevance." In *Music analysis experience: New Perspectives in Musical Semiotics*, editado por Costantino Maeder e Mark Reybrouck, 83-96. Leuven: Leuven University Press.

Cook, Nicholas, e Anthony Pople (eds). 2004. *The Cambridge History of Twentieth-Century Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Griffiths, Paul. 2010. *Modern Music and After*. Oxford: Oxford University Press.

McLeod, Ken. 2003. "Space oddities: aliens, futurism and meaning in popular music." *Popular Music* 22, 3: 337-355.

Monelle, Raymond. 2000. *The Sense of music: Semiotic essays*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.

Taruskin, Richard. 2009. *Music in the Late Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press.

Wolf, Werner. 2015. "Literature and Music: Theory." In *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*, editado por Gabriele Rippl e Martin Middeke, e Hubert Zapf, 483-500. Berlin: De Gruyter.

Estudos de novos media

Boni, Marta (ed). 2017. *World Building: Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Castells, Manuel. 1996. *The Rise of the Network Society*. Malden: Wiley-Blackwell.

Couldry, Nick, e Andreas Heppes. 2017. *The Mediated Construction Of Reality*. Cambridge: Polity Press.

Dijk, Jan van. 2006. *The Network Society*. London: SAGE Publications.

Grimshaw, Mark (ed). 2014. *The Oxford Handbook of Virtuality*. Oxford: Oxford University Press.

Harvey, Colin. 2015. *Fantastic transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. New York: Palgrave Macmillan.

Hjavar, Stig. 2013. *The Mediatization of culture and society*. New York: Routledge.

Jenkins, Henry, Sam Ford, e Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating value and meaning in a networked culture*. New York and London: New York University Press.

Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television fans & participatory culture*. New York and London: Routledge.

Jenkins, Henry. 2006a. *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, Henry. 2006b. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

Rippls, Gabriele, Martin Middeke, e Hubert Zapf (eds). 2015. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*, vol. 1. Berlin: De Gruyter.

Thon, Jan-Noël. 2016. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.

Estudos literários e literatura ciberpunk

Blackford, Russell. 2017. *Science Fiction and the Moral Imagination: Visions, Minds, Ethics*. New South Wales: Springer

Clute, John. 2003. “Science fiction from 1980 to the present” In *The Cambridge Companion to Science Fiction*, editado por Edward James e Farah Mendlesohn. Cambridge: Cambridge University Press. 64-78.

Genette, Gérard. 1997. *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.

Gibson, William. 2016 [1984]. *Neuromancer*. London: Orion Publishing Co.

Jones, Gwyneth. 1999. *Deconstructing the Starships: Science, Fiction and Reality*. Liverpool: Liverpool University Press.

Levy, Michael. 2009. “Fiction, 1980-1992.” In *The Routledge Companion to Science Fiction*, editado por Mark Bould e Andrew M. Butler e Adam Roberts e Sherryl Vint, 153-162. London and New York: Routledge.

Pordzik, Ralph. 2009. *Futurescapes: Space in Utopia and Science Fiction Discourses*. Amsterdam: Rodopi.

Roberts, Adam. 2006. *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave MacMillan.

Sterling, Bruce (ed). 1988. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Ace Books. 34-42.

Williams, Raymond. 1978. *Marxism and Literature*. New York: Oxford University Press.

Pós-modernismo, pós-humanismo e música pós-moderna

Barlett, Laura and Thomas B. Byers. 2003. "Back to the Future: The Humanist "Matrix"." *Posthumanism* 53, Winter: 28-46.

Baudrillard, Jean. 1983. *Simulations*. New York: Columbia University.

Clark, Andy. 2004. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.

Cruz, Décio Torres. 2014. *Postmodern Metanarratives: Blade Runner and Literature in the Age of Image*. New York: Palgrave Macmillan.

Deleuze, Gilles e Félix Guattari. 1987 [1980]. *A thousand plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Dinello, Daniel. 2005. *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.

Flisfeder, Matthew. 2017. *Postmodern Theory and Blade Runner*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.

Gabbard, Krin. 2002. "Race and Reappropriation: Spike Lee Meets Arron Copland." In *Postmodern music/Postmodern thought*, editado por Judy Lochhead and Joseph Auner, 303-322. New York and London: Routledge.

Hayles, Katherine. 1999. *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.

Jameson, Frederic. 1990. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

Kramer, Jonathan D. 1996. "Postmodern Concepts of Musical Time." *Indiana Theory Review* 17, 2: 21-62.

Kramer, Jonathan D. 2002. "The Nature and Origins of Musical Postmodernism." In *Postmodern music/Postmodern thought*, editado por Judy Lochhead and Joseph Auner, 13-26. New York and London: Routledge.

Lacey, Nick. 2006. "Postmodern romance: the impossibility of (de)centring the self" In *The Blade Runner Experience: The legacy of a science fiction classic*. Editado por Will Brooker. London and New York: Wallflower Press. 237-248.

Lochhead, Judy. 2002. "Introduction." In *Postmodern music/Postmodern thought*, editado por Judy Lochhead and Joseph Auner, 1-12. New York and London: Routledge.

Lyotard, Jean-François. 1999. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Rutsky, R. L. 1999. *High techné: Art and technology from the machine aesthetic to the posthuman*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sociologia e sociologia da música

Anderson, Benedict. 2006 [1983]. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London and New York: Verso.

Bainbridge, David e Sally Jo Cunningham e J. Stephen Downie. 2003. "How People Describe Their Music Information Needs: A Grounded Theory Analysis Of Music Queries." *Proceedings of the International Symposium on Music Information Retrieval*, Baltimore, October: 221-222.

Becker, Howard. 1982. *Art Worlds*. Berkeley: University of California Press.

Bennet, Andy, e Richard A. Peterson (eds). 2004. *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press.

Bennett, Andy. 2015. "Identity: Music, Community, and Self." In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 143-152. New York and London: Routledge.

Bishop, Daniel T., Costas I. Karageorghis, e Georgios Loizou. 2007. "A Grounded Theory of Young tennis Players' Use of Music to Manipulate Emotional State." *Journal of Sport & Exercise Psychology* 29: 584-607.

Born, Georgina e Christopher Haworth. 2018. "From microsound to vaporwave: internet-mediated musics, online methods, and genre." *Music and Letters* 98, 4, November: 601-647.

Born, Georgina. 2005. "On Musical Mediation: Ontology, Technology and Creativity." *Twentieth-Century Music* 2, 1: 7-36.

Born, Georgina. 2015. "Mediation Theory." In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 211-220. New York and London: Routledge.

Cateforis, Theo. 2014. *Are we not new wave? Modern Pop at the Turn of the 1980s*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Collins, Karen E. 2002. *The Future is Happening Already: Industrial Music, Dystopia and the Aesthetic of the Machine*. PhD Thesis, Liverpool, IPM.

Daveson, Barbara, Clare O'Callaghan, e Denise Grocke. 2008. "Indigenous music therapy theory building through grounded theory research: The developing indigenous theory framework." *The Arts in Psychotherapy* 35: 280-286.

Demers, Joanna. 2010. *Listening through the noise: The aesthetics of experimental electronic music*. Oxford: Oxford University Press.

DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.

DeNora, Tia. 2003. *After Adorno: Rethinking Music Sociology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Eaton, Rebecca. 2008. *Unheard Minimalisms: The Functions of the Minimalist Technique in Film Scores*. PhD diss., Austin, University of Texas.

Emmerson, Simon (ed). 2000. *Music, Electronic Media and Culture*. Aldershot, Burlington, Singapore and Sidney: Ashgate.

Fink, Robert. 2005. *Repeating Ourselves: American minimal music as cultural practice*. Berkeley: University of California Press.

Glaser, Barney G., e Anselm L. Strauss. 2012 [1967]. *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. New Brunswick and London: Aldine Transaction.

Hennion, Antoine. 2003. *La pasión musical*. Barcelona: Paidós.

Hennion, Antoine. 2015. "Taste as Performance." *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 161-168. New York and London: Routledge.

Holt, Fabian. 2007. *Genre in popular music*. Chicago and London: The University of Chicago Press.

Laudadio, Nicholas C. 2009. "'Sounds like a Human Performance': The Electronic Music Synthesizer in Mid-Twentieth-Century Science Fiction." *Science Fiction Studies* 38, 2, July: 304-320.

Lee, Steve S., e Richard A. Peterson. 2004. "Internet-based Virtual Music Scenes: The Case of P2 in Alt.Country Music." In *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*, editado por Andy Bennett e Richard A. Peterson, 187-204. Nashville: Vanderbilt University Press.

Lena, Jennifer C. 2012. *Banding Together: How Communities Create Genres In Popular Music*. Princeton: Princeton University Press.

Leyshon, Andre. 2014. *Reformatted: Code, Networks, and the Transformation of the Music Industry*. Oxford: Oxford University Press.

Mandell, Paul. 2002. "Production Music In Television's Golden Age." *Performing Arts: Broadcasting*, 148 – 169. Washington: The Library Of Congress.

Mateos-Moreno, Daniel, e Mario Alcaraz-Ilborra. 2013. "Grounded Theory as a methodology to design teaching strategies for historically informed musical performance." *Music Education Research* 15, 2: 231-248.

McClary, Susan. 2000. *Conventional Wisdom: The Content of Musical Form*. California: University of California Press.

McClary, Susan. 2015. "Music as Social Meaning" *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 79-86. New York and London: Routledge.

Michelsen, Morten. 2015. "Music Criticism and Taste Cultures." In *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 211-220. New York and London: Routledge.

Nardi, Carlo. 2012. "Library music: technology, copyright and authorship." In *Issues in Music Research: Copyright, Power And Transnational Musical Processes*, editado por Salwa El-Shawan Castelo-Branco e Susana Moreno e Pedro Roxo, 73 – 83. Lisboa: Edições Colibri.

Negus, Keith. 1999. *Music Genres and Corporate Cultures*. London: Routledge Taylor & Francis Group.

Nerdinga Letulè, Esa Ala-Ruona, e Jaakko Erkkilä. 2018. "Professional freedom: A grounded theory on the use of music analysis in psychodynamic music therapy." *Nordic Journal of Music Therapy* 27, 5: 448-466.

Paulsson, Johanna. 2013. "War on the Dancefloor: *Synthscenen's* Military Power Games." In *DJ Culture in the Mix: Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, editado por Bernardo Alexander Attias e Anna Gavanis e Hillegonda C. Rietveld, 269-290. New York, London, New Delhi and Sydney: Bloomsbury.

Peterson, Richard A. 2015. "Taste as Distinction" *The Routledge of The Sociology of Music*, editado por John Shepherd e Kyle Devine, 153-160. New York and London: Routledge.

Reed, S. Alexander. 2013. *Assimilate: A Critical History of Industrial Music*. Oxford: Oxford University Press.

Reynolds, Simon 2012. *Energy Flash: A Journey through Rave Music and Dance Culture*. Bloomsbury: Faber and Faber.

Reynolds, Simon. 2011. *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. Farrar, Straus and Giroux.

Stubbs, David. 2018. *Mars by 1980 - The Story of Electronic Music*. London: Faber & Faber Ltd.

Taylor, Laura. 2006. *Metal Music as Critical Dystopia: Humans, Technology and the Future in 1990s Science Fiction Metal*. MA, Ontario, Brock University.

Windsor, Luke. 2000. "Through and around the acousmatic: the interpretation of electroacoustic sounds." In *Music, Electronic Media and Culture*, editado por Simon Emmerson, 7-35. Aldershot, Burlington, Singapore and Sidney: Ashgate.

Webgrafia: geral

:OSUNY, TCO, PPS, SPS, e Phalco. 1991. "Real Cyberpunks." *Diet Phrack*, Volume Three, Issue Thirty-Six, File 9 de 11. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.phrack.org/archives/issues/36/9.txt>

@vinerz. 2017. "Os 10 melhores filmes de ficção científica cyberpunk!." *Legião dos heróis*. Consultado a 06/09/2019.

<https://legiaodosherois.uol.com.br/lista/os-10-melhores-filmes-de-ficcao-cientifica-cyberpunk.html>

AdequatelyPrepared. 2017. "Give me your best cyberpunk media." *Giant Bomb*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.giantbomb.com/forums/off-topic-31/give-me-your-best-cyberpunk-media-1798951/?page=1>

Alexa. 2019. Resultados dos primeiros 500 *sites* com maior tráfego a nível global. Consultado a 17/01/2019.

<https://www.alexa.com/topsites>

Anime333. 2016. "Top 10 Best Cyberpunk Anime of All Time." *My Anime List*. Consultado a 06/09/2019.

https://myanimelist.net/featured/1408/Top_10_Best_Cyberpunk_Anime_of_All_Time

Audio Network Production Music. 2019. Consultado a 04/09/2019.

https://www.audionetwork.com/?gclid=Cj0KCQjwwb3rBRDrARIsALR3XeZFu8R_AMbGDCDVYsYdMnRu3fOlqUWu20GiycKQtSIYUrSFYbA7vb4aArvaEALw_wcB&gclid=aw.ds

Audiojungle. 2019. Empresa de *library music* com a categoria "cyberpunk". Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/>

Audiomachine. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<http://audiomachine.com/>

Audiosparx. 2019. Empresa de *library music* com a categoria “cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.audiosparx.com/>

Audiosparx. 2019. Resultados de pesquisa por “Sci-Fi Cyberpunk Music”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.audiosparx.com/display/search.cfm/style iid.183/style.Sci-Fi-Cyberpunk/aatemp.0>

Bacon, Redmond. 2019. “The Vaporwave Aesthetic | Ironie Nostalgia.” *Sound on time*. Consultado a 06/09/2019.

<https://soundontime.com/vaporwave-aesthetic/>

Biggs, Billy. 2017. “What is Cyberpunk Music? Or more appropriately, What music is Cyberpunk?” *Project Cyberpunk*. Consultado a 06/09/2019.

http://project.cyberpunk.ru/idb/what_is_cyberpunk_music.html

Boekhoudt, Zuleika. 2017. “The 10 Best Cyberpunk Anime.” *Fandom*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.fandom.com/articles/10-best-cyberpunk-anime>

Branwyn, Gareth. 1998a. “Introducing Beyond Cyberpunk”. *Beyond Cyberpunk*. Consultado a 05/09/2019.

<http://www.streettech.com/bcp/BCPgraf/Manifestos/IntroducingBCP.html>

Branwyn, Gareth. 1998b. “Cybermusic: The interzone between Cyberpunk and Rock and Roll”. *Beyond Cyberpunk*. Consultado a 05/09/2019.

<http://www.streettech.com/bcp/BCPgraf/CyberCulture/cybermusic.html>

Brown, Fraser. 2016. “The 15 best cyberpunk games on PC.” *PC Games N*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.pcgamesn.com/best-cyberpunk-games-on-pc>

Burrows, RJ. 1995. "Cyberpunk as Social and Political Theory". Consultado a 11/10/2018.

http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_as_socpolitical_theory.html

Cambridge Dictionary. 2019. Pesquisa por "high-tech". Consultado a 12/09/2019.

<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/high-tech>

Carnevale, Robert. 2018. "The 10 Best Cyberpunk Games to Play Now." *Tom's guide*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.tomsguide.com/us/pictures-story/1549-best-cyberpunk-games.html>

Cezame Music Agency. 2019. Empresa de *library music* com a categoria "cyberpunk". Consultado a 04/09/2019.

<https://www.cezame-fle.com/>

CyberPunk Database. 2019. Resultados de pesquisa por "Synthwave". Consultado a 04/09/2019.

<https://cyberpunkdatabase.net/msearch.php?genre=Synthwave>

Darbyshire, David. 2012- "Post-humanism and music production: An essay." In *Loudmimedave*. Consultado a 06/09/2019.

<https://loudmimedave.wordpress.com/2012/01/16/post-humanism-and-music-production-an-essay/>

Dillon, Thomas. 2018. "25 Best Cyberpunk Games To Play in 2018-2019." *Gamers decide*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.gamersdecide.com/pc-game-news/best-cyberpunk-games-pc>

Domonic. 2010. "What are the best Cyberpunk movies of all time?." *Team Liquid*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.teamliquid.net/forum/general/151816-what-are-the-best-cyberpunk-movies-of-all-time>

Dozois, Gardner. 1984. "Science Fiction in the Eighties." *Washington Post*. Consultado a 04/09/2019.

https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/?utm_term=.b50c58ccd239

Extreme Music. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.extrememusic.com/>

Farrugia, Susannah. 2016. "The 20 Best Cyberpunk Movies of All Time." *Taste of Cinema*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.tasteofcinema.com/2016/the-20-best-cyberpunk-movies-of-all-time/>

Gates, James. 2017. "12 Cyberpunk Anime You Need to Watch." *The culture trip*. Consultado a 06/09/2019.

<https://theculturetrip.com/europe/united-kingdom/articles/12-cyberpunk-anime-you-need-to-watch/>

Gkenedy2014. 2018. "THE HISTORY OF CYBERPUNK." *Tiki-Toki*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/317380/The-History-of-Cyberpunk/>

Gordon, Rob. 2018. "Top 10 Cyberpunk Video Games." *gamerant*. Consultado a 06/09/2019.

<https://gamerant.com/best-cyberpunk-video-games/>

Gwaltney, Javy. 2018. "The Top 10 Cyberpunk Games Of All Time." *Game informer*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.gameinformer.com/index.php/b/features/archive/2017/08/14/the-top-10-cyberpunk-games-of-all-time.aspx>

Haloed. 2017. "Texto que acompanha o álbum *Off-World*." In *Bandcamp*. Consultado a 06/09/2019.

<https://haloed.bandcamp.com/album/off-world>

Hunt, Jon. 2017. "We Will Rock You: Welcome To The Future. This Is Synthwave." *L'étoile*. Consultado a 06/09/2019.

<https://web.archive.org/web/20170711192215/http://www.lettoilemagazine.com/2014/04/09/we-will-rock-you-welcome-to-the-future-this-is-synthwave/>

IMDb. 2019. Resultados de pesquisa por "Cyberpunk." *IMDb*. Consultado a 04/09/2019.
https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=cyberpunk&ref_=ttkw_kw_58

Kearney, Stuart. 2018. "What are the best Cyberpunk games on Steam?." *Slant*. Consultado a 06/09/2019.
<https://www.slant.co/topics/6423/~cyberpunk-games-on-steam>

Kelly, Andy. 2018. "The best cyberpunk games on PC." *PC Gamer*. Consultado a 06/09/2019.
<https://www.pcgamer.com/best-cyberpunk-games-on-pc/>

Killer Tracks. 2019. Empresa de *library music* com a categoria "cyberpunk". Consultado a 04/09/2019.
<https://www.killertracks.com/>

KOHL, Harold. S.d. "Social Darwinism in Cyberpunk." Consultado a 11/10/2018.
http://project.cyberpunk.ru/idb/social_darwinism_in_cyberpunk.html

Kolafa_Z. 2017. "TOP cyberpunk films or Tvseries." *IMDb*. Consultado a 06/09/2019.
<https://www.imdb.com/list/ls025109473/>

L, Kenny. 2019. "Top 10 Best Cyberpunk Anime Series [Recommendations]." *Online Fanatic*. Consultado a 06/09/2019.
<http://onlinefanatic.com/best-cyberpunk-anime-list/>

Lastfm, 2019. Resultados de pesquisa por "Cyberpunk music." Consultado a 04/09/2019.
<https://www.last.fm/tag/cyberpunk/albums>

Leydon, Rebecca. 2002. "Toward a Typology of Minimalist Tropes." *Music Theory Online* 8, 4, Dec. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.mtosmt.org/issues/mto.02.8.4/mto.02.8.4.leydon.html>

Lous, Barron, e Bebe Barron. 2019. "Tape Media: Cassete Album." Consultado a 04/09/2019.

<http://www.45worlds.com/tape/media/pr5001>

Madsen, Hayes. 2017. "Top 10 Best Cyberpunk Games of All Time." *Twinfinite*. Consultado a 06/09/2019.

<https://twinfinite.net/2017/08/top-10-best-cyberpunk-games/>

Matthew, Adam. 2018. "The best ways to get cyberpunk'd on streaming." *Finder*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.finder.com.au/best-cyberpunk-tv-shows-movies>

Megatrax. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.megatrax.com/>

Nagel, Steff. 2019. "V A P O R W A V E." *Diplomat*. Consultado a 06/09/2019.

<https://diplomat.unsamaastricht.org/2019/02/19/v-a-p-o-r-w-a-v-e/>

Neon Dystopia. 2019. "What Is Cyberpunk?" Consultado a 04/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/>

Neuman, Julia. 2015b. "The Nostalgic Allure of 'Synthwave.'" *Observer*. Consultado a 06/09/2019.

<https://observer.com/2015/07/the-nostalgic-allure-of-synthwave/>

Página de fãs da Wendy Carlos. 2018. Informação sobre a banda sonora editada em cassete. Consultado a 04/09/2019.

<http://www.wendycarlos.com/+tron.html>

Perno, G. S. 2017. "Ranked: The 10 best cyberpunk movies." *cinelinx*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.cinelinx.com/movie-stuff/item/11568-ranked-the-10-best-cyberpunk-movies.html>

Pettigrew, Jason. 2019. "'Blade Runner' and its influence represented in 10 songs." *Altpress*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.altpress.com/features/blade-runner-rutger-hauer-songs/>

Tagg, Philipp. 1990. "Reading Sounds or an essay on sounds, music, knowledge, rock & society." *Records Quarterly* 3/2. wed. Chris Cutler: 4-11.

<http://www.tagg.org/articles/readsound.html>

Pond5. 2019. Consultado a 04/09/2019.

https://www.pond5.com/?gclid=Cj0KCQjwwb3rBRDrARIsALR3XeYojTECfo8DekRo1CjZ2r9XZoAqP-qGwyQ17g3byNB4FPCO7sdbwzYaAiH3EALw_wcB

Reddit. 2019. Subreddit "r/Cyberpunk_Music." Consultado a 04/09/2019.

https://www.reddit.com/r/Cyberpunk_Music/

Rosso, Raúl. 2017. "Our top cyberpunk games for Android." *Up to down*. Consultado a 06/09/2019.

<https://blog.en.uptodown.com/top-android-cyberpunk-games/>

Savage, Jon. 1993. "MACHINE SOUL: A History Of Techno." *Music Hyperreal*. Consultado a 04/09/2019.

http://music.hyperreal.org/library/machine_soul.html

Solaris. 2018. "Synthwave: Everything about this genre coming from the 2080's." *Synthspira*. Consultado a 06/09/2019.

<https://synthspira.com/en/everything-about-synthwave/>

Space Master, e Rascals. 2019. "Synthwave Universe." *Retro Synthwave*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.retro-synthwave.com/music/synthwaves-universe>

The Cyberpunk Database. 2019. Base de dados de fãs do ciberpunk. Consultado a 05/09/2019.

<https://cyberpunkdatabase.net/>

Thompson, Jeremy. 2019. “The Top 100 Cyberpunk / Tech Noirs of All Time.” *Flickchart*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.flickchart.com/Charts.aspx?genre=Cyberpunk+//Tech+Noir&perpage=100>

Tron Fandom. 2019. “Recognizer”. Consultado a 04/09/2019.

<https://tron.fandom.com/wiki/Recognizer>

u/annanen. 2018. “What are the best cyberpunk movies?.” *Subreddit r/Cyberpunk*. Consultado a 06/09/2019.

https://www.reddit.com/r/Cyberpunk/comments/5vgjg3/what_are_the_best_cyberpunk_movies/

Universal Production Music. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.universalproductionmusic.com>

Warner Bros. 2019. Entrada do filme *Blade Runner*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.warnerbros.com/movies/blade-runner/>

WatchMojo.com. 2018. “Top 10 Cyberpunk Anime Shows.” *YouTube*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=tGfCPJp5nBU>

Wojnar, Zak. 2016. “13 Best Cyberpunk Movies Of All Time.” *Screen Rant*. Consultado a 06/09/2019.

<https://screenrant.com/greatest-cyberpunk-movies-ever-all-time-best/>

Zahurullah, Hamza. 2017. “Intimate and grandiose: the genius of Vangelis’ ‘Blade Runner’ soundtrack.” *The Stanford Daily*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.stanforddaily.com/2017/10/17/intimate-and-grandiose-the-genius-of-vangelis-blade-runner-soundtrack/>

Crítica musical e entrevistas consultadas

Admin. 2011. “Composer Interview – Nathan Allen Pinard.” *Film and Game Composers*. Consultado a 06/09/2019.

<http://filmandgamecomposers.com/interviews/nathan-allen-pinard/>

Andy. 2014. “Perturbator: Dangerous Days.” *Scene Point Blank*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.scenepointblank.com/reviews/perturbator/dangerous-days/>

Anthony, Geno. 2013. “Interview with composer Michael McCann – Deus Ex: Human Revolution.” *Insider Blog*. Consultado a 22/08/2019

<https://www.sumthing.com/blog/interview-with-composer-michael-mccann-deus-ex-human-revolution/> (link já não se encontra disponível)

Bridle, Isaac. 2016. “The Division Original Game Soundtrack.” *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/thedivision/>

C MONSTER. 2015. “Dream Catalogue (HKE, 2 8 1 4).” *Tiny Mix Tapes*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.tinymixtapes.com/features/dream-catalogue-hke-2814>

Douglas, Edward. 2015. “Neill Blomkamp on the Origins of Chappie.” *Coming Soon*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.comingsoon.net/movies/features/412453-neill-blomkamp-on-the-origins-of-chappie>

Fischer, Tyler. 2019. “‘Cyberpunk 2077’ Team Had To Watch ‘Bladerunner’ and ‘Ghost in the Shell’ Before Development.” *Comicbook*. Consultado a 06/09/2019.

<https://comicbook.com/gaming/2019/01/13/cyberpunk-2077-ps4-xbox-pc-bladerunner/>

Greening, Chris. 2012. "Persona 2 -Innocent Sin- Original Soundtrack (PSX Edition)". *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/persona2sin/>

Greening, Chris. 2016a. "Civ V composers release two orchestral sci-fi soundtracks." *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/civ-v-composers-release-two-orchestral-sci-fi-soundtracks/>

Greening, Chris. 2016b. "Grey Goo Original Soundtrack." *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/greygoo/>

Greening, Chris. 2016c. "Quantum Break Original Game Soundtrack." *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/quantumbreak/>

Greening, Chris. 2016d. "XCOM 2 Original Soundtrack." *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/xcom2/>

Greening, Chris. 2017. "Watch Dogs 2 Original Soundtrack -DedSec-." *Vgmonline*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.vgmonline.net/watchdogs2/>

Jamoose. 2011. "Neotokyo." *Sputnik music*. Consultado a 05/09/2019.

<https://www.sputnikmusic.com/review/45324/0edit-Neotokyo/>

Lobenfeld, Claire. 2017. "Blade Runner 2049: How Hans Zimmer and Benjamin Wallfisch followed up the most influential sci-fi score of all time." *Fact*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.factmag.com/2017/10/20/hans-zimmer-wallfisch-blade-runner-2049-interview/>

MacInnis, Allan. 2012. "Beyond the Black Mountain: Jeremy Schmidt interview re: Sinoia Caves and Beyond the Black Rainbow." *Alienated in Vancouver*. Consultado a 06/09/2019.

<http://alienatedinvancouver.blogspot.com/2012/07/beyond-black-mountain-jeremy-schmidt.html>

Magi, Karl. 2018. "An Interview with Synthwave Artist Full Eclipse." *Spinditty*. Consultado a 06/09/2019.

<https://spinditty.com/genres/An-Interview-with-Synthwave-Artist-Full-Eclipse>

Melkus, Chris. 2015. "Album review: Cliff Martinez – Far Cry 4 OST." *Destroy the Brain*. Consultado a 05/09/2019.

<https://www.destroythebrain.com/featured/album-review-cliff-martinez-far-cry-4-ost>

Melville, Jonathan. 2013. "Interview: Paul Leonard-Morgan on scoring Dredd." *Reel Scotland*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.reelscotland.com/interview-paul-leonard-morgan-on-scoring-dredd/>

Meyer, Erik. 2017. "Interview: Neofeud's Christian Miller." *Indie Graze*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.indiegraze.com/2017/09/19/interview-neofeuds-christian-miller/>

Mr. Roboto. 2009. "Cyberpunk: Colin Timothy Gagnon." *CyberPunk Review*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.cyberpunkreview.com/cyberpunk-music/cyberpunk-colin-timothy-gagnon/>

Mr. Roboto. 2011. "Cyber Punk Fiction: Various Artists." *CyberPunk Review*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.cyberpunkreview.com/cyberpunk-music/cyber-punk-fiction-various-artists/>

Neuman, Julia. 2015. "A Retrowave Primer: 9 Artists Bringing Back the '80s." *MTV Iggy*. Consultado a 06/09/2019.

<https://web.archive.org/web/20150623121923/http://www.mtviggy.com/lists/retrowave-synthwave-9-artists-to-know-dead-astronauts-pertubator-mega-drive/>

Paquet, Ryan. 2017. "Interview: Composer Jon Everist talks to us about Battletech, and scoring for video games." *original sound version*. Consultado a 06/09/2019.

<http://www.originalsoundversion.com/interview-composer-jon-everist-talks-to-us-about-battletech-and-scoring-for-video-games/>

Roffman, Michael. 2016. "Stream + Interview: Brad Fiedel's The Terminator Original Motion Picture Soundtrack." *Consequence of Sound*. Consultado a 06/09/2019.

<https://consequenceofsound.net/2016/04/stream-interview-brad-fiedel-the-terminator/>

Rover. 2007. "Cyberpunk: Billy Idol". *CyberPunkReviews*. Consultado a 12/09/2019.

<http://www.cyberpunkreview.com/cyberpunk-music/cyberpunk-billy-idol/>

Ryker, Bill. 2008a. "Cyberpunk Music Dossier – January 2018." *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-january-2018/>

Ryker, Bill. 2008b. "Cyberpunk Music Dossier – March 2018." *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-march-2018/>

Ryker, Bill. 2017a. "Cyberpunk Music Dossier – September 2017." *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-september-2017/>

Ryker, Bill. 2017b. "Cyberpunk Music Dossier July 2017." *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/cyberpunk-music-dossier-july-2017/>

HFR. 2017a. "Blood Rain by Reubino." *Headphones for Robots*. Consultado a 06/09/2019.

<https://headphonesforrobots.eu/2017/09/27/blood-rain-by-reubino/>

HFR. 2017b. “VA72 by VA7.” *Headphones for Robots*. Consultado a 06/09/2019.

<https://headphonesforrobots.eu/2017/09/23/va72-by-va7/>

HFR. 2018a. “Interview with Scandroid.” *Headphones for Robots*. Consultado a 04/09/2019.

<https://headphonesforrobots.eu/2018/12/12/inteview-with-scandroid/>

HFR. 2018b. “Interview with vosto.” *Headphones for Robots*. Consultado a 06/09/2019.

<https://headphonesforrobots.eu/2018/07/05/interview-with-vosto/>

RSW. 2019. “Power Glove Interview.” *Retro SynthWave*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.retro-synthwave.com/music/retro-interviews/power-glove-interview>

Shadowlink. 2019a. “Soundtracks To A Dying World: Depeche Mode.” *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/soundtracks-to-a-dying-world-depeche-mode/>

Shadowlink. 2019b. “Soundtracks To A Dying World: Disasterpeace.” *Neon Dystopia*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.neondystopia.com/cyberpunk-music/soundtracks-to-a-dying-world-disasterpeace/>

Soto, Fran. 2019. “Checking the Score: The Sounds of Cyberpunk in VA-11 Hall-A.” *Hardcoregamer*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.hardcoregamer.com/2019/05/18/checking-the-score-the-sounds-of-cyberpunk-in-va-11-hall-a/331165/>

Tharp, Debbie. 2011. “Soundtrack Review: Daft Punk’s Classical Meets Cyberpunk Approach to ‘Tron: Legacy’.” *Culture Mob*. Consultado a 06/09/2019.

<https://archive.is/20120709200700/http://culturemob.com/blog/soundtrack-review-daft-punks-classical-meets-cyberpunk-approach-to-tron-legacy>

Tong, Sophia. 2011. "Sound Byte: Meet the composer of Deus Ex: Human Revolution." *Game Spot*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.gamespot.com/articles/sound-byte-meet-the-composer-of-deus-ex-human-revolution/1100-6330367/>

Usher, William. 2011. "Interview: Michael McCann Discusses Deus Ex: Human Revolution Soundtrack." *Cinema Blend*. Consultado a 06/09/2019.

<https://www.cinemablend.com/games/Interview-Michael-McCann-Discusses-Deus-Ex-Human-Revolution-Soundtrack-34924.html>

Wilbur, Brock. 2018. "A Conversation with 2 Mello." *Unwinnable*. Consultado a 04/09/2019.

<https://unwinnable.com/2018/04/10/a-conversation-with-2-mello/>

Wikipedia: entradas referidas

"Amen Break." 2019. Consultado a 04/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Amen_break

"Arquitetura paisagística." 2019. Consultado a 12/10/2019.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura_paisagista

"Category:Cyberpunk Music." 2017. Consultado a 04/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Cyberpunk_music

"List of industrial music genres". 2019. Consultado a 13/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_industrial_music_genres#Post-industrial_developments

"Power Glove." 2019. Consultado a 04/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Power_Glove

"Replicas." 2019. Consultado a 04/09/2019.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Replicas_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Replicas_(album))

“Synthwave”. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Synthwave>

“The Rockers.” 2019. Consultado a 04/09/2019.

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_Rockers_\(band](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Rockers_(band))

“The Roosters.” 2018. Consultado a 04/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Roosters

“The Stalin.” 2019. Consultado a 04/09/2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Stalin

YouTube: vídeos referidos

Akira 2019. 2009. “Akira Sound Clip by Geinoh Yamashirogumi (2/2)”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=HuQH84IfJKg> (hiperligação já não se encontra disponível)

Anime_Neko_Girl. 2016. “Armitage 3 ep 1”. Consultado a 12/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=HvJM0p8EVrg&t=27s>

Archipel. 2016. “toco toco ep.32 Kenji Kawai, Composer”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=puIsASh5P2U>

Bubblegum Crisis. 2016. “Bubblegum Crisis – Episode 1(English Sub)”. Consultado a 12/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=wexoPcJgLIE&t=195s>

celldweller. 2018. “Ask Klayton (One Off): Cyberpunk Starter Pack.” Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=0IQQGQgsuPE>

Cyberpunk Music. 2019. Canal de música. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/channel/UCADut66wgewEWo4r6sn5-XwA/videos>

Cyberpunk 2077. 2018. “Cyberpunk 2077 Reveal – 48-minute walktough.” Consultado a 25/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=vjF9GgrY9c0>

Deus Ex Mankind Divided. 2016. “Full GAME Walkthrough”. Consultado a 12/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=O5xBPxsPRKc&t=136s>

Dvdbytes. 2018. “Creating The Terminator” In YouTube. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=inXEkNICbRU>

dydis. 2007. “Hackers (1995) flying over New York City”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=9c4KG_8iTZM

Guillermo St. 2012. “Blade Runner – Opening Titles (HQ).” Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=-fu7jN2_2pE

Infinity Media. 2014. “Appleseed 2004 (English HD best audio and video)”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=elaSjcWNruU&t=177s>

lasonfox. 2007. “OEDO 808 Opening Theme [Sound Track] Burning World.” Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=0C8u6KKv5BM>

Movieclips Classic Trailers. 2014. “Brazil (1985) Official Trailer – Jonathan Pryce, Terry Gilliam Movie HD”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=ZKPFC8DA9_8

New Retro Wave. 2011. Canal de música. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/user/NewRetroWave>

NightmareOwl Music. 2014. Canal de música. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/user/NightmareOwlMusic>

OEDODRAGON. 2008. “Oedo Cyber City 808 English Opening.” Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=BIZakDfseyo>

POINDEXTER. 2014. “Blade Runner (2003) – Roy Batty meets Dr. Tyrell”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=t5Oqf4NfAlk&t=>

The ‘80s Guy. 2015. Canal de música. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/channel/UC6ghlxmJNMd8BE_u1HR-bTg

The Prime Thanatos. 2014. Canal de música. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/user/ThePrimeThanatos/featured>

Video Game B-Roll. 2016. “Power Glove :: Commercial.” Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&v=OHwGaD-3N40

YouTube: amostra de uma comunidade ciberpunk

David Ruiz. 2017. “Blade Runner 2049 Soundtrack – Hans Zimmer & Benjamin Wallfisch.” Consultado a 26/04/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=DxF_4hQEOoQ

Greendragon861. 2017. “Vangelis – Blade Runner Soundtrack (Remastered 2017).” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=k3fz6CC45ok>

HalderbierV2. 2009. “Deus Ex Invisible War OST – Title Theme.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=73UEkea6rIs>

Inter230407. 2016. “Deus Ex: Mankind Divided – Original Soundtrack Extended Edition.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=-dmSXDMk0hk>

Japan Galaxy. 2015. “Ghost in the Shell Original Soundtrack.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=GvaC6cIrnI>

Jiseng So. 2011. “Deus Ex – Soundtrack (UMX).” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=2yDVM77lGIM>

Kiba White. 2013a. “STAND ALONE COMPLEX O.S.T.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=gGIYP6P3bg>

Kiba White. 2013b. “STAND ALONE COMPLEX O.S.T. 2.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=MESmmmrgeUQ>

Ninoslav Novic. 2011. “Kenji Kawai – Cinema Symphony – Ghost In The Shell OST.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=z64HCi2rQkE>

Paramount Pictures. 2017. “Kenji Kawai – Utai IV Reawakening (Steve Aoki Remix) [Music Inspired By Ghost In The Shell].” Consultado a 26/04/2019.
https://www.youtube.com/watch?v=PCe_UeHF7H8

Peaches Lamb. 2017. “Tears In The Rain (Balde Runner 2049 Soundtrack).” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=RdNGHZ3JTtA>

RichyXYZ123. 2008. “Deus Ex Invisible War Theme Song.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=r86C-qIft94>

Smelly Hippie. 2013. “Ghost in the Shell: Arise OST Track 2.” Consultado a 26/04/2019.
https://www.youtube.com/watch?v=m_t8CzaDM2k

Smelly Hippie. 2018. “Ghost in the Shell: Arise OST Track 1.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=9lzu5ST8CnM>

SpinalZero. 2014. “Ghost In The Shell Arise: OST – Track 3.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=N-tZptFdlk0>

The Local Guy. 2016. “Enjoy The Silence by KI Theory.” Consultado a 26/04/2019.
https://www.youtube.com/watch?v=E_1-oylPHjs

Togusa. 2010a. “Rise – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=q8w5PzO4Dxw>

Togusa. 2010b. “What’s it For – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=dcaqjoUslrY>

Togusa. 2010c. “3tops – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=mdXT2m7oMgs>

Togusa. 2010d. “Cyberbird – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.
<https://www.youtube.com/watch?v=mfUpn6pJFrs>

Togusa. 2010e. “GET9 – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=YRMrcH_550k

Togusa. 2010f. “Go DA DA – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Oxu6fyY4MPw>

Togusa. 2010g. “Gonna Rice – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=IhE_vjgWXnw

Togusa. 2010h. “I Can’t Be Cool – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=cqk_f2DAjbs

Togusa. 2010i. “Idoling – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Uc2tw5sw-fg>

Togusa. 2010j. “Living Inside the Shell – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=YSj91yopjDg>

Togusa. 2010k. “Psychedelic Soul – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=e49QVUXUH48>

Togusa. 2010l. “Ride on Technology- GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=xjTPtGlfhbw>

Togusa. 2011a. “Pet Food – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=qtu5_UoHsHE

Togusa. 2011b. “Security Off – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZFaZyp51EM0>

Togusa. 2011c. “To Tell the Truth – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=WNOGjdFJ5Fg>

Togusa. 2011d. “We Can’t Be Cool – GitS SAC OST 2.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=8V6DxFOTULo>

Togusa. 2014. “Surfin’ on Mind Waves – GitS Arise.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xq89-0HjxwI>

VGameOSTs. 2013. “Deus Ex: Human Revolution Soundtrack (Full).” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=tyG6YMLEWus>

VGM. 2017. “Deus Ex: Breach – 2017 – Full SOundtrack – VGM.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ifu1bDD6MCs>

Xyzdio. 2008. “Ghost in the Shell OST – Torukia.” Consultado a 26/04/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=u0ow4tGgZWk>

Media ciberpunk: referidos e analisados

Vangelis. *Blade Runner*. Filme americano. Realizado por Ridley Scott. 1982.

Wendy Carlos. *Tron*. Filme americano. Realizado por Steven Lisberger. 1982.

The Roosters, The Rockers, e The Stalin. *Burst City*. Filme japonês. Realizado por Sogo Ishii. 1982

Shore, Howard. *Videodrome*. Filme americano. Realizado por David Cronenberg. 1983.

Rubinstein, Arthur B. *War Games*. Filme americano. Realizado por John Badham. 1983.

Fiedel, Brad. *The Terminator*. Filme americano. Realizado por James Cameron. 1984.

Sagisu, Shirou. *Megazone 23*. Série de animação japonesa. Relizado por Noboru Ichiguro. 1985.

Poledouris, Basil. *RoboCop*. Filme americano. Realizado por Paul Verhoeven. 1987.

Faltermeyer, Harold, e Vassal Benford. *The Running Man*. Filme americano. Realizado por Paul Michael Glaser. 1987.

Makaino, Kōji. *Bubblegum Crisis*. Série de animação japonesa. Realizado por Hiroaki Gohda, Katsuhito Akiyama e Masami Obari. 1987-1991

Yamashiro, Shiro. *Akira*. Filme de animação japonesa. Realizado por Katsuhiro Otomo. 1988.

Konami Kukeiha Club. *Snatcher*. Videojogo japonês. Realizado por Hideo Kojima. 1988.

Yamanaka, Norimasa, e Trash Gang. *Cybernetics Guardian*. Série de animação japonesa.

Goldsmith, Jerry. *Total Recall*. Filme americano. Realizado por Paul Verhoeven. 1990.

Boswell, Simon. *Hardware*. Filme britânico. Realizado por Richard Stanley. 1990.

Toyama, Kazz. *Cyber City Oedo 808*. Série de animação japonesa. Realizado por Yoshiaki Kawajiri. 1990.

Mizutani, Kaoru, Lou Bonnevie, e Toto Gentica. *A. D. Police Files*. Série de animação japonesa. Realizado por Akira Nishimori, Hidehito Ueda e Takamasa Ikegami. 1990.

Shaw, Russel. *Syndicate*. Videojogo britânico. Realizado por Peter Molyneux. 1993.

Parker, Marshall. *Shadowrun*. Videojogo australiano (mas vendido, no momento do seu lançamento, na América e no Japão). Realizado por Paul Kidd. 1989.

LoPiccolo, Greg, e Tim Ries. *System Shock*. Videojogo americano. Realizado por Doug Church. 1994.

Kawai, Kenji. *Ghost in the Shell*. Filme de animação japonesa. Realizado por Mamoru Oshii. 1995.

Revell, Graeme. *Strange Days*. Filme americano. Realizado por Kathryn Bigelow. 1995.

Boswell, Simon. *Hackers*. Filme americano. Realizado por Iain Softley. 1995.

Fiedel, Brad. *Johnny Mnemonic*. Filme americano e canadense. Realizado por Robert Longo. 1995.

Young, Christopher. *Virtuosity*. Filme americano. Realizado por Brett Leonard. 1995.

Namba, Hiroyuki. *Armitage III*. Serie de animação japonesa. Realizado por Hiroyuki Ochi. 1995.

Uematsu, Nobuo. *Final Fantasy VII*. Videojogo japonês. Realizado por Yoshinori Kitase. 1997.

Mansell, Clint. *Pi*. Filme americano. Realizado por Darren Aronofsky. 1998.

Korenaga, Koichi. *Bubblegum Crisis Tokyo 2040*. Série de animação japonesa. Realizado por Hiroki Hayashi. 1998-1999.

Davis, Don. *The Matrix*. Filme americano. Realizado por The Wachowski Brothers. 1999.

LoPiccolo, Greg. *System Shock 2*. Videojogo britânico. Realizado por Doug Church. 1999.

Sugiyama, Keiichi, Mist, Ken Ishii, Joujouka, Adam Freeland, Coldcut & Tim Bran, EBZ, e Oval. Rez. 2001. Videojogo japonês. Realizado por Jun Kobayashi. 2001

Williams, John. *Minority Report*. Filme americano. Realizado por Steven Spielberg. 2002.

Davis, Don e Machine Head e Photel. *Animatrix*. Filme de animação japonesa. Realizado por Peter Chung, Andrew R. Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Kôji Morimoto e Shin'ichirô Watanabe. 2003.

Beltrami, Marco. *I Robot*. Filme americano. Realizado por Alex Proyas. 2004.

Takahashi, Tetsuya. *Appleseed*. Filme de animação japonesa. Realizado por Shinji Aramaki. 2004.

Daft Punk. *Tron: Legacy*. Filme americano. Realizado por Joseph Kosinski, 2010.

Caves, Sinoia. *Beyond the Black Rainbow*. Filme canadense. Realizado por Panos Cosmatos. 2010.

McCann, Michael. *Deus Ex Human Revolution*. Videojogo canadense. Realizado por Jean-François Dugas. 2011.

Pinard, Nathan Allen. *Gemini Rue*. Videojogo americano. Realizado por Joshua Nuernberger. 2011.

Leonard-Morgan, Paul. *Dredd*. Filme americano. Realizado por Pete Travis. 2012.

Grefberg, Gustaf. *Syndicate*. Videojogo americano. Realizado por Neil McEwan. 2012.

Power Glove. *Far Cry 3: Blood Dragon*. Videojogo canadense. Realizado por Dean Evans e Alexandre Letendre. 2012.

Davis, Don e Juno Reactor. *The Matrix Reloaded*. Filme americano. Realizado por The Wachowski Brothers. 2013.

Davis, Don e Juno Reactor. *The Matrix Revolutions*. Filme americano. Realizado por The Wachowski Brothers. 2013.

Raybould, Tom. *The Machine*. Filme britânico. Realizado por Caradog W. James. 2013.

The Crystal Method. *Almost Human*. Série de televisão americana. Realizado por J. H. Wyman. 2013-.

Serra, Eric. *Lucy*. Filme franco-americano. Realizado por Luc Besson. 2014.

Zimmer, Hans. *Chappie*. Filme americano. Realizado por Neil Blomkamp. 2015.

Hopkins, Matthew “2 Mello”. *2064: Read Only Memories*. Videojogo americano. Realizado por John “JJSigal” James. 2015.

Power Glove. *Trials of the Blood Dragon*. Videojogo francês. Dos realizadores criativos Antti Ilvessuo e Dean Evans. 2016.

McCann, Michael e Sascha Dikiciyan e Ed Harrison. *Deus Ex Mankind Divided*. Videojogo canadense. Realizado por Jean-François Dugas. 2016.

Kelly, Michael. *VAL-11 HALL-A*. Videojogo americano. Design gráfico por Christopher Ortiz. 2016.

Miller, Christian. *Neofeud*. Videojogo americano. Realizado por Christian Miller. 2017.

Zimmer, Hans e Benjamin Wallfisch. *Blade Runner 2049*. Filme americano. Realizado por Dennis Villeneuve. 2017.

Músicos e bandas referidos como ciberpunk/com obras ciberpunk²²¹

Alonewolf, músico de electrónica de dança (synthwave). 2013-.

Billy Idol, músico de rock. 1976-.

Chemical Brothers, grupo de música electrónica de dança (tecno, house, big beat, trip hop). 1989-.

Clock DVA, grupo de industrial e pós-punk. 1978-.

Davi Bowie, músico experimental (rock, pop, electrónica). 1962-2016.

David Myers (nome artístico Arcane Device), músico de electrónica experimental. 1980-

Depeche Mode, grupo de música electrónica (new wave, rock electrónico). 1980-.

Fear Factory, grupo de heavy metal. 1989-.

Front 242, grupo de música electrónica (pós-industrial, tecno). 1981-.

Front Line Assembly, grupo de electro-industrial. 1986-.

²²¹ Esta lista não é uma atribuição pessoal, diz respeito aos que foram referidos ao longo desta dissertação como tendo essa categoria atribuída, ou por académicos, ou no plano de recepção musical. Não se incluem compositores de bandas sonoras porque estes são referidos na secção acima sobre audiovisuais ciberpunk. Nem mesmo todos os artistas que, nos capítulos três e quatro, são mencionados como estando inseridos em circuitos digitais do género musical ciberpunk – isto porque o leitor pode consultar todas essas referências no anexo “Hiperligações dos exemplos de música ciberpunk”.

Future Sound of London, grupo de música electrónica de danza (tecno, ambiente). 1988-

Gary Numan, músico de new wave e rock electrónico. 1975-.

Grendel, grupo de música electro-industrial. 1997-.

Judas Priest, grupo de heavy metal. 1969-.

Let's Fight, músico de electrónica experimental (noise). 2008-.

Level -1, grupo de música electrónica de danza (synthwave, industrial, chiptune). 2015-.

Massive Attack, grupo de música electrónica (trip hop). 1988-.

Ministry, grupo de metal industrial. 1981-.

Nine Inch Nails, grupo de rock industrial. 1988-.

Perturbator, músico de synthwave. 2012-.

Richard Vreeland (nome artístico Disasterpeace), músico de electrónica (chiptune). 2004-

Skinny Puppy, grupo de música industrial. 1982-.

Sonic Youth, grupo de rock. 1981-2011.

The Prodigy, grupo de música electrónica de danza (tecno, breakbeat, big beat). 1990-

Underworld, grupo de música electrónica de danza (tecno, trance, house, breakbeat). 1980-.

Viktor Liseddi, músico de electrónica experimental. 2017-.

Wolf and Raven, grupo de synthwave. 2016-.

Outras obras artísticas referidas

Alita: Battle Angel. Filme de Robert Rodriguez. 2019.

Altered Carbon. Série de Netflix. Do produtor executivo Brian Nelson. 2018-.

Ashes of the Singularity. Videojogo desenvolvido por Brad Wardell. 2016

Cyberpunk 2077. Videojogo desenvolvido pela CD Projekt Red e realizado por Adam Badowski. 2020.

Cyberpunk. Documentário. Realizado por Marianne Trench. 1990.

Forbidden Planet. Filme de Fred M. Wilcox. 1956.

Galactic Civilizations III. Videojogo desenvolvido por Brad Wardell. 2015.

Grey Goo. Videojogo desenvolvido por Andrew Zoboki. 2015.

L'uomo meccanico. Filme de André Deed. 1921.

Les contes d'Hoffmann. Ópera de Jacques Offenbach. 1881.

Love, Death & Robots. Antologia de curtas-metragens de animação do produtor executivo Joshua Donen. 2019-.

Metropolis. Filme de Fritz Lang. 1927.

Persona 2: Innocent Sin, Videojogo realizado por Shoji Meguro. 1999.

Ready Player One. Filme de Steven Spielberg. 2018.

The Day the Earth Stood Still. Filme de Robert Wise. 1951.

The Division. Videojogo realizado por Magnus Jansén e Julian Gerigh. 2016.

XCOM 2. Videojogo realizado por Jake Solomon. 2016.

Lista de Figuras²²²

Figura 1 – a ciborgue Armitage com roupa inspirada na moda punk.....	21
Figura 2 – o ciborgue Marchenko com o seu braço rudimentar	21
Figura 3 – tons de rosa e azul na montra de uma loja no filme <i>Blade Runner</i> ..	22
Figura 4 – tons de verde na realidade virtual do filme <i>The Matrix</i>	22
Figura 5 – laboratório de <i>replicants</i> no filme <i>Blade Runner 2049</i>	22
Figura 6 – cidade do filme <i>Ghost in the Shell</i>	22
Figura 7 – página de entrada do <i>site Neon Dystopia</i>	38
Figura 8 – álbum <i>Ace of Space</i> de Wolf and Raven	40
Figura 9 – grelha da realidade virtual do filme <i>Tron</i>	40
Figura 10 – álbum <i>Headhunter</i> de Fixions.....	40
Figura 11 – <i>boomer</i> da série de animação <i>Bubblegum Crisis</i>	40
Figura 12 – álbum <i>Human X Machine</i> de Level -1	41
Figura 13 – cidade <i>Neo Tokyo</i> do filme de animação <i>Akira</i>	41
Figura 14 – mota futurista do filme de animação <i>Akira</i>	41
Figura 15 – cidade subterrânea da série de animação <i>Megazone 23</i>	60
Figura 16 – momento de <i>hack</i> no filme <i>WarGames</i>	60
Figura 17 – ciborgue exterminador do filme <i>The Terminator</i>	62
Figura 18 – câmara com perspectiva na primeira pessoa no filme <i>RoboCop</i>	62
Figura 19 – ciborgue do filme <i>Hardware</i>	64
Figura 20 – espectáculo de música ao vivo da série de animação <i>Bubblegum Crisis</i>	64
Figura 21 – cidade do videojogo <i>ShadowRun</i> inspirada em <i>Blade Runner</i>	65

²²² Todas as imagens de audiovisuais são capturas de ecrã pessoais extraídas dos produtos. As imagens de capas de álbuns foram retiradas do *site Neon Dystopia*.

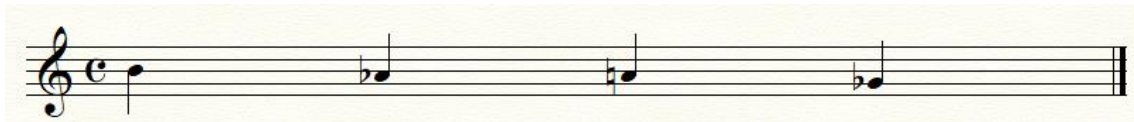
Figura 22 – cidade do videojogo <i>Snatcher</i> inspirada em <i>Blade Runner</i>	65
Figura 23 – ciberespaço do filme <i>Johnny Mnemonic</i>	68
Figura 24 – nascimento da ciborgue no filme <i>Ghost in the Shell</i>	68
Figura 25-28 – cantora de country da série de animação <i>Armitage III</i>	72
Figura 29 – <i>upload</i> de artes marciais directamente no cérebro, retirado do filme <i>The Matrix</i>	74
Figura 30 – combate num dojo virtual do filme <i>The Matrix</i>	74
Figura 31 – ciborgue do videojogo <i>Final Fantasy VII</i>	77
Figura 32 – representação de cibernética no filme <i>Pi</i>	77
Figura 33 – destroços de uma casa do filme <i>Dredd</i>	82
Figura 34 – cena em câmara lenta do filme <i>Dredd</i>	82
Figuras 35-38 – planos de várias cenas do filme <i>Chappie</i>	84
Figura 39 – doutora do videojogo <i>Far Cry 3 Blood Dragon</i>	86
Figura 40 – imagem da personagem Rachel do filme <i>Blade Runner</i>	86
Figura 41 – cidade de noite no videojogo <i>Gemini Rue</i>	87
Figura 42 – edifício flutuante no videojogo <i>Neofeud</i>	87
Figura 43 – edifício da polícia do filme <i>Blade Runner 2049</i>	89
Figura 44 – arma de <i>blade runner</i> do filme <i>Blade Runner 2049</i>	89
Figura 45 – álbum de synthwave inspirado em <i>Blade Runner</i>	103
Figura 46 – logotipo do filme <i>Blade Runner</i>	103
Figura 47 – álbum de vaporwave inspirado em <i>Blade Runner</i>	105
Figura 48 – plano de <i>Blade Runner</i> em que o álbum vaporwave da figura 43 se inspira	105
Figura 49 – zona de etiquetas a uma obra na página BandCamp	106

Figura 50 – lista de música do YouTube acompanhada de uma imagem retirada do filme <i>Blade Runner 2049</i>	108
Figura 51 – lista de música do YouTube com um desenho inspirado no protagonista de <i>Blade Runner 2049</i>	108
Figura 52 e 53 – imagens do videoclipe “Silence & Surrender” inspiradas no imaginário ciberpunk	109
Figura 54 – tabela com a quantidade de faixas com a categoria “cyberpunk” encontradas em <i>sites de library music</i>	111
Figura 55 – categoria “cyberpunk music” na página Audiosparx	112
Figura 56 – géneros de música usados em canais de YouTube.....	115
Figura 57 – imagem que acompanha a peça “CyberPunky” no canal de YouTube do músico que a criou.....	118
Figura 58 – imagem que acompanha a peça “CyberPunky” no canal de YouTube <i>The ‘80s Guy</i>	118
Figura 59 – imagem que acompanha a peça “CyberPunky” no canal de YouTube do <i>ThePrimeThanatos</i>	118
Figura 60 – etiqueta de género “cyberpunk” na plataforma digital de venda de música BandCamp	126
Figura 61 – opereta ciberpunk do artista Datacode	128
Figura 62 – <i>Pulcinella Cyberpunk</i> do artista Bz Akira Santjago	128
Figura 63 – fluxo de processos da música ciberpunk.....	133
Figura 64 – quadro com as relações música-imagem do ciberpunk.....	136-7

Lista de excertos musicais²²³



Excerto 1: Notas da melodia do tema musical de Batty no filme *Blade Runner*



Excerto 2: Notas da melodia principal da música da cidade cibernética na animação *Megazone 23*.



Excerto 3: Figura musical que caracteriza o ciborgue no filme *The Terminator*



Excerto 4: Figura musical que caracteriza o “batimento cardíaco” ciborgue no filme *The Terminator*



Excerto 5: Notas da melodia principal do tema do filme *RoboCop*



Excerto 6: Notas da melodia electrónica que representa a dimensão artificial do *RoboCop*



Excerto 7: Notas da melodia principal do tema do filme *Hardware*



Excerto 8: Notas da melodia principal do tema de abertura do videojogo *Shadowrun*



Excerto 9: Notas do motivo melódico da peça “Kodoku no Angel” da série de animação *Bubblegum Crisis*

²²³ Estas resultam de transcrições auditivas pessoais que não procuram reflectir todos os parâmetros musicais (como tempo ou articulação), mas apenas demonstrar os movimentos e intervalos mais usuais da música ciberpunk. No caso das transcrições de padrões ritmos, destacam-se as notas que são mais acentuadas através de um *staccato*.



Excerto 10: Notas da melodia principal do tema do filme *I, Robot*



Excerto 11: Na linha superior está o ostinato de síntese sonora aguda e na inferior a melodia em sintetizador polífonico: fazem parte do tema principal da série de animação *Armitage III*



Excerto 12: Notas da melodia principal do tema do filme *Beyond the Black Rainbow*



Excerto 13: Figura musical da peça que representa o nascimento da ciborgue no filme *The Machine*



Excerto 14: Notas da melodia principal do tema da cidade no filme *Dredd*



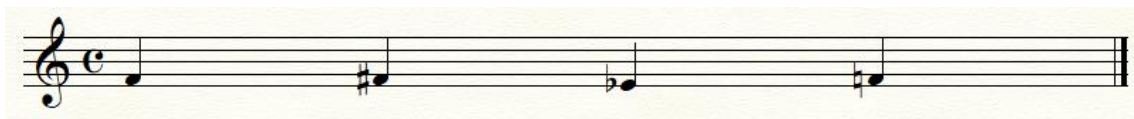
Excerto 15: Notas da melodia do ciborgue protagonista do filme *Chappie*



Excerto 16: Figura musical que indica o ataque do ciborgue protagonista do filme *Chappie*



Excerto 17: Figura musical tema musical do ciborgue protagonista do videogame *Far Cry 3 Blood Dragon*



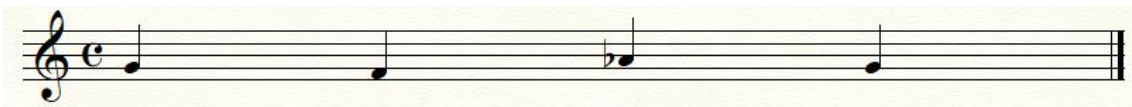
Excerto 18: Notas da melodia da música reproduzidos na primeira área do videogame *Far Cry 3 Blood Dragon*



Excerto 19: Notas da melodia do tema do protagonista ciborgue do videojogo *Deus Ex Human Revolution*



Excerto 20: Notas da melodia pertencente à música da cidade no videojogo *Neufeld*



Excerto 21: Notas da melodia do tema do protagonista ciborgue do filme *Blade Runner 2049*



Excerto 22: Figura musical que se houve no clímax do filme *Blade Runner 2049*

Anexo 1: Mapeamento de audiovisuais narrativos ciberpunk²²⁴²²⁵²²⁶

1982	Blade Runner	Filme	Ridley Scott	Vangelis
1982	Burst City	Filme musical	Gakuryû Ishii	The Roosters, The Rockers e The Stalin
1982	Tron	Filme	Steven Lisberger	Wendy Carlos
1982	Space Cobra	Série de Animação	Osamu Dezaki e Yoshio Takeuchi	Kentaro Haneda
1982	Rock & Rule	Filme de Animação	Clive Smith	Patricia Cullen
1982	Android	Filme	Aaron Lipstad	Don Preston
1982	Kamikaze 89	Filme	Wolf Gremm	Edgar Froese
1982	Liquid Sky	Filme	Slava Tsukerman	Brenda I, Hutchinson, Clive Smith e Slava Tsukerman
1983	Brainstorm	Filme	Douglas Trumbull	James Horner
1982	Savior of the Earth	Filme de animação	Su-yong Jeon e Roy Thomas	s.c.
1983	Videodrome	Filme	David Cronenberg	Howard Shote

²²⁴ Esta tabela está organizada por: ano, título, formato, realizador (no caso de ser mais do que um coloco apenas os principais, como acontece em produtos episódicos) e compositor. Nos casos em que não encontrei informações, indico “s.r.” para designar “sem realizador”, e “s.c.” para “sem compositor. Por uma questão de homogeneização, os títulos encontram-se com o título pelo qual são conhecidos internacionalmente.

²²⁵ A designação de “realizador” no caso dos videojogos, refere de forma abrangente o conceito inglês de “director”. Nesta indústria, o conceito é por vezes ambíguo e refere várias tarefas distintas como responsável técnico, artístico ou criativo, mas aplico o termo para designar qualquer profissional encarregue de supervisionar a produção do mesmo. Nos casos em que não tive acesso a essa informação, indico um indivíduo que considere mais representativo, colocando em nota de rodapé a sua função.

²²⁶ *Original vídeo animation* (OVA) ou *original animated vídeo* (OAV) é a categoria do mercado japonês que designa produzidos diretamente para formato de consumo privado (*home vídeo*) como cassete de vídeo (VHS), DVD, Blue-Ray e agora mais recentemente em formato digital. Em termos académicos torna-se ambígua, pois pode referir um OVA de 3 episódios (o que denominaríamos série) ou um OVA único com 60 minutos (que seria um filme), por exemplo. Por essa razão, e para não limitar o acesso do leitor à informação ocultando a referência de filme ou série com essa nomenclatura, opto por referir sempre “série” quando tem mais do que um episódio, e filme quando é um volume, independentemente do meio de reprodução ser televisão, internet ou um formato físico.

1983	Prototype	Filme	David Greene	Billy Goldenberg
1983	War Games	Filme	John Badham	Arthur B. Rubinstein
1983	Warrior Of The Lost World	Filme	David Worth	Daniele Patucchi
1984	The Terminator	Filme	James Cameron	Brad Fiedel
1984	Runaway	Filme	Michael Crichton	Jerry Goldsmith
1984	Trancers	Filme	Charles Band	Phil Davies e Mark Ryder
1984	Babicky dojíte presne!"	Filme	Ladislav Rychman	Pavel Orm e Petr Orm
1984	Nineteen Eighty Four	Filme	Michael Radford	Dominic Muldowney
1984	Streets of Fire	Filme	Walter Hill	Ry Cooder
1985	Megazone 23	Série de Animação	Noboru Ishiguro	Shiro Sagisu
1985	Max Headroom: 20 Minutes into the Future	Filme	Annabel Jankel e Rocky Morton	Chris Cross e Midge Ure
1985	The Screamer	Videojogo	s.r.	Allister Brimble
1985	Brazil	Filme	Terry Gilliam	Michael Kamen
1985	Time Gal	Videojogo	Takashi Kiruyama ²²⁷	Yoshio Imamura
1985	A Mind Forever Voyaging	Videojogo	Steve Meretzky ²²⁸	s.c.
1985	Angel's Egg	Filme de animação	Mamoru Oshii	Yoshihiro Kanno
1985	American Playhouse, "Overdrawn At The Memory Bank"	Episódio de uma série	Douglas Williams	John Tucker

²²⁷ Programador.

²²⁸ Designer.

1986	Neo Tokyo	Conjunto de curtas-metragens de Animação	Yoshiaki Kawajiri, Rintaro e Katsuhiro Otomo	Mickie Yoshino
1986	The Fly	Filme	David Cronenberg	Howard Shore
1986	Vicious Lips	Filme	Albert Pyun	Michael McCarty
1986	Cholo	Videojogo	Glyn Willians e Joey Headen	s.c.
1986	Ai City	Filme de animação	Kôichi Mashimo	Shiro Sagisu
1986	Aliens	Filme	James Cameron	James Horner
1986	Death Powder	Filme	Shigeru Izumiya	s.c.
1986	Eliminators	Filme	Peter Manoogian	Bob Summers-
1986	Grey Digital Target	Filme de Animação	Satoshi Dezaki	Goro Omi
1986	Hands Of Steel	Filme	Sergio Martino	Claudio Simonetti
1986	M. D. Geist	Filme de Animação	Hayato Ikeda	Youchi Takahashi
1987	RoboCop	Filme	Paul Verhoeven	Basil Poledouris
1987	Black Magic M-66	Série de Animação	Hiroyuki Kitakubo e Masamune Shirow	Jōyō Katayanagi
1987	Bubblegum Crisis	Série de Animação	Hiroaki Gohda, Katsuhito Akiyama e Masami Obari	Kōji Makaino
1987	Max Headroom	Série de televisão	Victor Lobl	Cory Lerios, Michael Hoenig e Chuck Wild
1987	Captain Power and the Soldiers of the Fortune	Série de televisão	Otta Hanus	Gary Guttman
1987	Imitation City	Videojogo	Jiro Ishii	s.c.

1987	Digital Devil Story: Megami Tensei	Videojogo	Kouji Okada	Tsukasa Masuko
1987	Metal Gear	Videojogo	Hideo Kojima	Iku Mizutani, Shigehiro Takenouchi e Motoaki Furukawa
1987	The Running Man	Filme	Paul Michael Glaser	Harold Faltermeyer e Vassal Benford
1987	The Red Spectacles	Filme	Mamoru Oshii	Kenji Kawai
1987	Sham Nation	Filme	Yoshihiro Nishimura	s.c.
1987	Max Headroom Pirating Incident	Curta-metragem	s.r.	s.c.
1987	Cherry 2000	Filme	Steve De Jarnatt	Brasil Poledouris
1987	R.O.T.O.R.	Filme	Cullen Blaine	David Adam e Newman
1987	Robot Carnival	Conjunto de curtas- metragens de animação	Atsuko Fukushima, Hiroyuki Kitakubo, Kōji Morimoto, Takashi Nakamura, Yasuomi Umetsu, Manabu Ôhashi, Hidetoshi Ômori e Katsuhiro Otomo	Isaku Fujita, Joe Hisaishi e Masahisa Takeichi
1988	They Live	Filme	John Carpenter	John Carpenter e Alan Howarth
1988	Akira	Filme de Animação	Katsuhiro Otomo	Shiro Yamashiro
1988	RoboCop: The Animated Series	Série de Animação	Margaret Loesch	Haim Sabam e Shuki Levy
1988	Dominion Tank Police	Série de Animação	Kôichi Mashimo e Takaaki Ishiyama	Yoichiro Yoshikawa

1988	Appleseed	Série de Animação	Kazuyoshi Katayama	Norimasa Yamanaka
1988	TMNT, “Teenagers from Dimension X”	Episódio de uma série de animação	Bill Wolf	Dennis C, Brown e Chuck Lorre
1988	Neuromancer	Videojogo	Brian Fargo	Kurt Heiden e David Warhol
1988	Snatcher	Videojogo	Hideo Kojima	Konami Kukeiha Club
1988	The Cyberpunk RPG	Videojogo	Mike Pondsmith	s.c.
1988	Isaac Asimov's Robots	Videojogo	Doug Smith e Kim Takal	Doug Smith
1989	Gunhed	Filme	Masato Harada	Toshiyuki Honda
1989	Tetsuo, the Iron Man	Filme	Shin'ya Tsukamoto	Chu Ishikawa
1989	Goku Midnight Eye	Série de animação	Yoshiaki Kawajiri	Yukihide Takekawa e Kazuhiko Toyama
1989	Split	Filme	Chris Shaw	Robert Galpren
1989	Quarantine	Filme	Charles Wilkinson	Graeme Coleman
1989	Cybernetics Guardian	Filme de animação	Koichi Ohata	Norimasa Yamanaka e Trash Gang
1989	Electric Kotatsu Horror	Filme	Jôji Iida	s.c.
1989	Midnight Resistance	Videojogo	Koji Akibayashi	Azusa Hara, Tatsuya Kiuchi, Hitomi Komatsu e Hiroaki Yoshida
1989	Genocide	Videojogo	s.r.	s.c.

1989	Shadowrun	Videojogo	Paul Kidd	Marshall Parker
1989	Mean Streets	Videojogo	Chris Jones e Brian Ferguson	Steve Witzel
1989	Baoh	Filme de animação	Hiroyuki Yokoyama	Hiroyuki Namba
1989	Crime Zone	Filme	Luis Llosa	Randy Conrad
1989	Cyborg	Filme	Albert Pyun	Kevin Bassinson
1989	Guinea Pig: Android of Notre Dame	Filme	Satory Ogura	s.c.
1989	Slipstream	Filme	Steve Lisberger	Elmer Bernstein
1989	Venus Wars	Filme de animação	Yoshikazu Yasuhiko	Joe Hisaishi
1989	Angel Cop	Série de animação	Ichirô Itano	Hiroshi Ogasawara
1990	Circuitry Man	Filme	Steven Lovy	Deborah Holland
1990	Hardware (a.k.a. MARK 13)	Filme	Richard Stanley	Simon Boswell
1990	Megaville	Filme	Peter Lehner	Stacy Widelitz
1990	Total Recall	Filme	Paul Verhoeven	Jerry Goldmish
1990	RoboCop 2	Filme	Irvin Kershner	Leonard Rosenman
1990	Moon 44	Filme	Roland Emmerich	Joel Goldsmith
1990	Cyberpunk	Documentário	Marianne Trench	s.c.
1990	Meteo	Filme	András Monory Mész	János Másik e Tibor Szemző
1990	Shadowrun: A Night's Work	Curta-metragem	s.r.	s.c.
1990	Super Deform Snatcher	Videojogo	s.r.	s.c.
1990	Geisha	Videojogo	s.r.	s.c.
1990	Circuit's Edge	Videojogo	s.r.	s.c.

1990	A. D. Police Files	Série de animação	Akira Nishimori, Hidehito Ueda e Takamasa Ikegami	Kaoru Mizutani, Lou Bonnevie e Toto Gentic
1990	Cyber City Oedo 808	Série de animação	Yoshiaki Kawajiri	Kazz Toyama ²²⁹
1990	GURPS Cyberpunk	Videojogo	Loyd Blankership	s.c.
1990	Extase	Videojogo	Patrick Dublanchet	Stéphane Picq, Philippe Eidel e The Bulgarian Voices
1990	Rise Of The Dragon	Videojogo	Jeff Tunnell e Alan McKean	Don Latarski, Chris Stevens
1990	Class of 1999	Filme	Mark L. Lester	Michael Hoenig
1991	Terminator 2: Judgement Day	Filme	James Cameron	Brad Fiedel
1991	964 Pinocchio	Filme	Shozin Fukui	Hiroyuki Nagashima
1991	Until the End of the World	Filme	Wim Wenders	Graeme Revell
1991	Naked Lunch	Filme	David Cronenberg	Ornette Coleman e Howard Shore
1991	Highlander II: The Quickening	Filme	Russell Mulcahy	Stewart Copeland
1991	Martian Memorandum	Videojogo	Chris Jones e Breng Erickson	Ron Saltmarsh e Brett Raymond
1991	Bubblegum Crash	Série de Animação	Hiroshi Ishiodori e Hiroyuki Fukushima	Michihiko Oota, Takehito Nakazawa e Takumi Kawai
1991	Aeon Flux	Série de animação	Peter Chung	Drew Neumann

²²⁹ Compositor da versão inglesa: Rory McFarlane.

1991	Silent Möbius	Filme de animação	Kazuo Tomisawa	Kaoru Wada
1991	Cybernator	Filme	Robert Rundle	Keith Bilderbeck
1991	Eve Of Destruction	Filme	Duncan Gibbins	Philippe Sarde
1991	Neon City	Filme	Mont Markham	Stephen Graziano
1991	Roujin Z	Filme de animação	Hiroyuki Kitakubo, Bun Itakura	s.c.
1991	Trancers II	Filme	Charles Band	Mark Ryder e Phil Davies
1992	Freejack	Filme	Geoff Murphy	Trevor Jones
1992	The Lawnmower Man	Filme	Brett Leonard	Dan Wyman
1992	DreamWeb	Videojogo	s.r.	Matt Seldon
1992	Flashback	Videojogo	s.r.	s.c.
1992	Split Second	Filme	s.r.	Stephen Parsons e Grancis Haines
1992	Nemesis	Filme	Albert Pyun	Michel Rubini
1992	Tetsuo II: Body Hammer	Filme	Shin'ya Tsukamoto	Chu Ishikawa
1992	Wicked City	Filme de animação	Taik Kit Mak	Kiyoko Ogino e Richard Yuen
1992	Alien 3	Filme	David Fincher	Elliot Goldenthal
1992	Fortress	Filme	Stuart Gordon	Frédéric Talgorn
1992	Project Shadowchaser	Filme	Jon Eyres	Gary Pinder
1992	Prototype	Filme	Phillip J. Roth	Emilio Kauderer
1992	Trancers III	Filme	C. Courtney Joyner	Mark Ryder, Phil Davies, Richard Band
1992	Universal Soldier	Filme	Roland Emmerich	Richard Rothstein e

				Christopher Leitch
1992	Last Resort	Videojogo	Yasumi Tozono	Toshio Shimizu e Yasuo Yamate
1992	Snatcher CD-ROMantic	Videojogo	Hideo Kojima	Konami Kukeiha Club
1993	Cyborg 2: Glass Shadow	Filme	Michael Schroeder	Peter Allen
1993	Demolition Man	Filme	Marco Brambilla	Elliot Goldenthal
1993	Super Mario Bros	Filme	Annabel Jankel e Rocky Morton	Alan Silvestri
1993	RoboCop 3	Filme	Fred Dekker	Basil Poledouris
1993	Battle Angel Alita	Série de animação	Hiroshi Fukutomi	Kaoru Wada
1993	Ghost in the Machine	Filme	Rachel Talalay	Graeme Revell
1993	Brave New Worlds: The Science Fiction Phenomenon	Documentário	Paul Oremland	Simon Chamberlain
1993	New Dominion Tank Police	Série de animação	Norubu Furuse	Yoichiro Yoshikawa ²³⁰
1993	Wild Palms	Série	Oliver Stone	Ryuichi Sakamoto
1993	Gadget: Invention, Travel, & Adventure	Videojogo	Haruhiko Shono e Hirokazu Nabekura	Koji Ueno
1993	Shadowrun	Videojogo	Paul Kidd e Gregg Barnett ²³¹	Marshall Parker
1993	Syndicate	Videojogo	Peter Molyneux	Russel Shaw
1993	Syndicate: American Revolt	Videojogo	Peter Molyneux	Russel Shaw
1993	BloodNet	Videojogo	Mark E. Seremet	Michael Bross

²³⁰ Compositor da versão inglesa: Brown Eyes.

²³¹ Designers.

1993	8 Man After	Série de animação	Sumiyoshi Furakawa e Yoriyasu Kogawa	Ryouichi Kuniyoshi
1993	A Wind Called Amnesia	Série de animação	Yoshimitsu Ohashi	Yoshiaki Dewa
1993	American Cyborg: Steel Warrior	Filme	Boaz Davidson	Blake Leyh
1993	Cyborg Cop	Filme	Sam Firstenberg	Paul Fishman
1993	Knights	Filme	Albert Pyun	Anthony Riparetti
1993	TC 2000	Filme	T. J. Scott	Varouje
1993	Casshan: Robot Hunter	Série de animação	Hiroyuki Fukushima	Michiru Oshima
1994	Pluhead Rewired: Circuitry Man II	Filme	Robert Lovy e Steven Lovy	Tim Kelly
1994	Death Machine	Filme	Stephen Norrington	Crispin Merell
1994	Macross Plus	Série de animação	Shoji Kawamori	Yoko Kanno
1994	Genocyber	Série de animação	Kôichi Ôhata	Hiroaki Kagoshima e Takehito Nakazawa
1994	ReBoot	Série de animação	Dick Zondag, Steve Ball e George Samilski	Bob Buckley
1994	Cyber Tracker	Filme	Richard Pepin	Lisa Popeil e Bill Montei
1994	Cyborg 3: The Recycler	Filme	Michael Schroeder	Kim Bulard e Julian Raymond
1994	Under a Killing Moon	Videojogo	David F. Brown	Larry Bastian, Jon Clark e Eric Heberling
1994	Club Dead	Videojogo	Gregory Harrison	Martin Atkins

1994	Burn: Cycle	Videojogo	Eitan Arrusi	Simon Boswell e Chris Whitten
1994	Beneath a Steel Sky	Videojogo	Charles Cecil	Dave Cummins
1994	Cyberteens in Love	Filme	Brett Dowler	Gordon Durity
1994	NeuroDancer: Journey Into the Neuronet	Videojogo	Paul Wu	X-Calibur
1994	Jump Raven	Videojogo	Bill Appleton	s.c.
1994	TekWar	Série	Allan Kroeker	Fred Mollin
1994	RoboCop: The Series	Série	Paul Lynch	Kevin Gillis, Jon Stroll e Glenn Morley
1994	Delta V	Videojogo	s.r.	s.c.
1994	Hagane: The Final Conflict	Videojogo	Kappa Yuzawa	Takahito Abe
1994	Live A Live	Videojogo	Takashi Tokita	Yoko Shimomura
1994	Rise of the Robots	Videojogo	Sean Griffiths	Richard Joseph, Jason Page e Brian May
1994	Policenauts	Videojogo	Hideo Kojima	Motoaki Furukawa e Koichi Namiki
1994	Appleseed: Oracle of Prometheus	Videojogo	s.r.	Kenji Yamazaki
1994	System Shock	Videojogo	Doug Church	Greg LoPiccolo
1994	Hell: A Cyberpunk Thriller	Videojogo	Henry Borrasso ²³²	s.c.
1994	Iron Angel of Apocalypse	Videojogo	s.r.	Norikazu Miura
1994	Marathon	Videojogo	s.r.	s.c.
1994	A.P.E.X.	Filme	Phillip J. Roth	Jim Goodwin

²³² Animador.

1994	Class of 1999 II: The Substitute	Filme	Spiro Razatos	Andrew Keresztes
1994	Project Shadowchaser II	Filme	John Eyres	Stephen Edwards
1994	T-Force	Filme	Richard Pepin	Louis Febré
1994	Trancers 4: Jack of Swords	Filme	David Nutter	Gary Fry
1994	Trancers 5: Sudden Death	Filme	David Nutter	Gary Fry
1995	Hackers	Filme	Iain Softley	Simon Boswell
1995	Johnny Mnemonic	Filme	Robert Longo	Brad Fiedel
1995	Judge Dredd	Filme	Danny Cannon	Alan Silvestri
1995	Strange Days	Filme	Kathryn Bigelow	Graeme Revell
1995	Virtuosity	Filme	Brett Leonard	Christopher Young
1995	Virtual Combat	Filme	Andrew Stevens	Claude Gaudette
1995	Cyberjack	Filme	Robert Lee	George Blondheim
1995	Utopia 7	Videojogo	Leopoldo Laborde	Leopoldo Laborde
1995	Angel Devoid: Face of the Enemy	Videojogo	Mark Alamares	Bruce Graham, Mark Olson e Brian Scott
1995	Phantom 2040	Videojogo	s.r.	Matt Scott, Burke Treischmann
1995	Glacier	Curta-metragem	s.r.	s.c.
1995	Neon Genesis Evangelion	Série de animação	Hideaki Anno	Shiru Sagisu
1995	Armitage III	Série de animação	Hiroiyuki Ochi	Hiroiyuki Namba
1995	Ghost in the Shell	Filme de Animação	Mamoru Oshii	Kenji Kawai

1995	CyberMage: Darklight Awakening	Videojogo	David W. Bradley	Cinco Barnes, Evan Bradt, Steve Miller
1995	Johnny Mnemonic: The Interactive Action Movie	Videojogo	Douglas Gayeton	Josh Mancell
1995	Blade Force	Videojogo	Gregory A. Gorsiski	Nick Lockwood
1995	Fade to Black	Videojogo	Paul Cuisset	Raphaël Gesqua
1995	I Have No Mouth, And I Must Scream	Videojogo	David Mullich	John Ottman
1995	Immercenary	Videojogo	s.r.	s.c.
1995	Marathon 2: Durandal	Videojogo	Jason Jones	s.c.
1995	Space Quest 6	Videojogo	s.r.	Neil Grandstaff e Dan Kehler
1995	12 Monkeys	Filme	Terry Gilliam	Paul Buckmaster
1995	Automatic	Filme	John Murlowski	David e Eric Wurst
1995	Cyber Bandits	Filme	Erik Fleming	Steve Hunter
1995	Cyber Tracker 2	Filme	Richard Pepin	John Gonzalez
1995	Cyborg Cop II	Filme	Sam Firstenberg	Bob Mithoff
1995	Cyborg Cop III (Terminal Impact)	Filme	Yossi Wein	Sam Sklair
1995	Digital Man	Filme	Philip Roth	Jim Goodwin
1995	Hologram Man	Filme	Richard Pepin	John Gonzalez
1995	Nemesis 2: Nebula	Filme	Albert Pyun	Anthony Riparetti
1995	Project Shadowchaser III	Filme	John Eyres	Stephen Edwards
1995	Screamers	Filme	Christian Duguay	Normand Corbeil
1995	The City of Lost Children	Filme	Marc Caro e Jean- Pierre Jeunet	Angelo Badalamenti

1996	The Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace	Filme	Farhad Mann	Robert Folk
1996	Barb Wire	Filme	David Hogan	Michel Colombier
1996	Sonic the Hedgehog: The Movie	Filme de animação	Kazunori Ikegami	Mitsuhiro Tada
1996	Ripper	Videojogo	s.r.	Michael Bross
1996	Subliminal Seduction	Filme	Andrew Stevens	Terry Plumeri
1996	Privateer 2: The Darkening	Videojogo	Steve Hilliker	s.c.
1996	Terminal Justice	Filme	Rick King	Michael Hoenig
1996	Absolute Aggression	Filme	J. Christian Ingvordsen	Darren Solomon
1996	Tex Murphy: The Pandora Directive	Videojogo	Adrian Carr	Matt Heider
1996	Cyberstalker	Filme	Christopher Romero	s.c.
1996	Crusader: No Regret	Videojogo	Tony Zurovec	Andrew Sega, Dan Gardopée, Tod Parson, & Kirk Winterrowed
1996	Days of Oblivion	Videojogo	s.r.	s.c.
1996	Rise 2: Resurrection	Videojogo	s.r.	Tom Grimshaw, Brian May
1996	Shadowrun	Videojogo	s.r.	Einosuke Nagao e Tsuyoshi Matsushima
1996	VR.5	Série	Jeannine Renshaw	John Frizzell
1996	Syndicate Wars	Videojogo	Mike Diskett	Russel Shaw
1996	Einhänder	Videojogo	Tatsuo Fujii	s.c.
1996	Osman	Videojogo	s.r.	s.c.

1996	Cyberdoll	Videojogo	s.r.	s.c.
1996	Marathon Infinity	Videojogo	Chris Geise, Gregg Kirkpatrick e Randy Reddig	Power Of Seven
1996	Escape From L.A.	Filme	John Carpenter	John Carpenter, Shirley Walker
1996	Nemesis 3: Time Lapse	Filme	Albert Pyun	Anthony Riparetti
1996	Nemesis 4: Death Angel	Filme	Albert Pyun	Anthony Riparetti
1996	Omega Doom	Filme	Albert Pyun	Anthony Riparetti
1996	Project Shadowchaser IV	Filme	Mark Roper	Robert O. Ragland
1996	Rubbers Lover	Filme	Shozin Fukui	Tanizaki Tetora
1996	Bubblegum Crisis - MegaTokyo 2033	Videojogo	s.r.	s.c.
1996	Tomorrow Calling	Filme curta	Tim Leandro	AI Lethbridge
1997	Deathline (a.k.a. Redline)	Filme	Tibor Takács	Guy Zerafa
1997	The Fifth Element	Filme	Luc Besson	Eric Serra
1997	Nirvana	Filme	Gabriele Salvatores	Federico De Robertis, Mauro Pagani
1997	Devil Summoner: Soul Hackers	Videojogo	Kouji Okada	Shōji Meguro, Hidehito Aoki e Tsukasa Masuko
1997	Blade Runner	Videojogo	Louis Castle	Frank Klepacki
1997	Final Fantasy VII	Videojogo	Yoshinori Kitase	Nobuo Uematsu
1997	Ghost in the Shell	Videojogo	Kenji Sawaguchi	Vários artistas ²³³

²³³ Takkyu Ishino, Mijk Van Dijk, Brother From Another Planet, Hardfloor, Westbam, Joey Beltram, Scan X, The advent, BCJ, Dave Angel e Derrick May.

1997	Abre los ojos	Filme	Alejandro Amenábar	Alejandro Amenábar, Mariano Marín
1997	Spicy City	Animação	Ralph Bakshi	John McCarthy
1997	Death Game	Filme	Randy ChevelDave	Daryl Bennet, Jim Guttridge
1997	Hal: Extremis	Filme	David McNabb	Gillian Anderson, Hal
1997	Johnny 2.0	Filme	Neill Fearnley	Ed Tomney
1997	Psycho Diver: Soul Siren	Animação	Mamoru Kanbe	Akihiko Hirama, SORMA, TA-1
1997	Eat-Man	Série de animação	Kōichi Mashimo	Yuki Kajiura
1997	VNC: Virtual Nightclub	Videojogo	Olaf Wendt	s.c.
1997	MDK	Videojogo	Tim Williams	Tommy Tallarico
1997	Alien Resurrection	Filme	Jean-Pierre Jeunet	John Frizzell
1997	Armitage III: Poly- Matrix	Filme de animação	Hiroyuki Ochi	Hiroyuki Namba
1997	Cyber Vengeance	Filme	J. Christian e Ingvorsen	Gary Topper
1997	Full Metal Yakuza	Filme	Takashi Miike	Kouji Endo, Sound Kids
1997	Gattaca	Filme	Andrew Niccol	Michael Nyman
1997	Menno's Mind	Filme	Jon Kroll	Christopher Franke
1998	Cowboy Bebop	Série de animação	Shinichiro Watanabe	Yoko Kanno
1998	Andromedia	Filme	Takashi Miike	Koji Endo
1998	Pi	Filme	Darren Aronofsky	Clint Mansell
1998	Skygen (a.k.a. Webmaster)	Filme	Thomas Borch Nielsen	Arne Schultz

1998	Dark City	Filme	Alex Proyas	Trevor Jones
1998	RoboCop: Alpha Commando	Série de animação	Larry Houston, Victor Dal Chele, Tom Tataranowicz	Carl Johnson
1998	Serial Experiments Lain	Série de animação	Ryutaro Nakamura	Reiichi "CHABO" Nakaido
1998	Welcome To Paradox	Série	John Greyson	Lawrence Shragge
1998	The X-Files, “Kill Switch”	Episódio de uma série	Chris Carter	Mark Snow
1998	Metal Gear Solid	Videojogo	Hideo Kojima	Kazuki Muraoka, Hiroyuki Togo, Takanari Ishiyama, Lee Jeon Myung, Maki Kirioka
1998	Xenogears	Videojogo	Tetsuya Takahashi	Yasunori Mitsuda
1998	New Rose Hotel	Filme	Abel Ferrara	Schooly-D
1998	Outlaw Star	Série de animação	Mitsuru Hongo	Kou Otani
1998	Bubblegum Crisis: Tokyo 2040	Série de animação	Hiroki Hayashi	Koichi Korenaga
1998	Oddworld: Abe's Exoddus	Videojogo	Lorne Lanning	Ekken Meijers-Gabriel
1998	Tex Murphy: Overseer	Videojogo	Adrian Carr	Mat Hiedler, Jeff Abbot
1998	Otherzone	Curta-metragem	David Cox	Ollie Olsen
1998	OverBlood 2	Videojogo	Akihiro Hino	Hiroaki Iwatani
1998	Serial Experiments Lain	Videojogo	s.r.	s.c.

1998	Brave New World	Filme	Leslie Libman e Larry Williams	Daniel Licht
1998	Universal Soldier II: Brothers in Arms	Filme	Jeff Woolnough	Ivan Doroschuk, John Kastner, Steve Pecile
1998	«Virtual Obsession (Host)	Filme	Mick Garris	Nicholas Pike
1999	eXistenZ	Filme	David Cronenberg	Howard Shore
1999	The Matrix	Filme	The Wachowski Brothers	Don Davis
1999	The Thirteenth Floor	Filme	Josef Rusnak	Harald Kloser
1999	Gundress	Filme de animação	Katsuyoshi Yatabe	Yutaka Tominga
1999	Batman Beyond	Série de animação	Jean MacCurdy, Shaun McLaughlin, Tom Ruegg er	Shirley Walker, Lolita Ritmanis, Michael McCuistion, Kristopher Carter
1999	Batman Beyond: The Movie	Filme de Animação	Jean MacCurdy, Shaun McLaughlin, Tom Ruegger	Shirley Walker, Lolita Ritmanis, Michael McCuistion, Kristopher Carter
1999	I.K.U.	Filme	Shu Lea Cheang	Hoppy Kamiyama, The Saboten
1999	Harsh Realm	Série	Chris Carter	Mark Snow
1999	Total Recall 2070	Série	Art Monterastelli	Zoran Borisavljevic, Jack Lenz

1999	System Shock 2	Videojogo	Jonathan Chey	Eric Brosius, Ramin Djawadi, John Randa II
1999	Omikron: The Nomad Soul	Videojogo	David Cage, Oliver Demangel	David Bowie, Reeves Gabrels
1999	Velocity Trap	Filme	Philip J. Roth	Jim Goodwin, Richard McHugh, Mike Slamer
1999	Ice from the Sun	Filme	Eric Stanze	Brian McClelland
1999	Meatball Machine	Filme	Jun'ichi Yamamoto	Yukio Furuhashim Satoshi Haneishi
1999	Galerians	Videojogo	Masahiko Maesawa	Masahiko Hagio
1999	Amplifier	Curta-metragem	Glen Forbes	Patrick Canavan
1999	Ozark Savage	Filme	Matt Steinauer	s.c.
1999	Sixteen Tongues	Filme	Scooter McCrae	Cerebellion e Geek Messiah
1999	Universal Soldier III: Unfinished	Filme	Jeff Woolnough	Ivan Doroschuk, John Kastner, Steve Pecile
1999	Universal Soldier: The Return	Filme	Mic Rodgers	Don Davis
1999	A. D. Police: To Protect and Serve	Série de animação	Hidehito Ueda	Yoshinobu Hiraiwa
1999	Cybersix	Série de animação	Toshihiko Masuda	Robbi Finkel
2000	The X-Files, “First Person Shooter”	Episódio de uma série	Chris Carter	Mark Snow
2000	Deus Ex	Videojogo	Warren Spector	Alexander Brandon, Dan Gardopée,

				Michiel van den Bos
2000	The Cell	Filme	Tarsem Singh	Howard Shore, Master Musicians of Jajouka
2000	The 6th Day	Filme	Roger Spottiswoode	Trevor Rabin
2000	Batman Beyond: Return of the Joker	Filme de animação	Curt Geda	Kristopher Carter
2000	The Chronicles of Riddick: Into Pitch Black	Filme	David Twohy	Graeme Revell
2000	Chameleon 3: Dark Angel	Filme	John Lafia	Joel Goldsmith
2000	Fortress 2	Filme	Geoff Murphy	Christopher Franke
2000	eX-Driver	Série de animação	Jun Kawagoe	Hikaru Nanase
2000	Fear Effect	Videojogo	John Zuur Platten	Matt Furniss
2000	Messiah	Videojogo	Stuart Rock ²³⁴	Jesper Kyd
2000	Days of Oblivion II: Frozen Eternity	Videojogo	Mirko Drenger ²³⁵	Andreas Kunze, Frank Sennholz, The Toygardens
2000	Dark Angel	Série	James Cameron	Joel McNeely, Amani K. Smith
2000	A. I. Wars: The Awakening	Videojogo	François MacHabée	generrik, N#14
2000	MDK 2	Videojogo	Cameron Tofer ²³⁶	Jesper Kyd, Albert Olson, Raymond Watts

²³⁴ Produtor.

²³⁵ Produtor.

²³⁶ Produtor.

2000	No Maps For These Territories	Documentário	Mark Neale	Daniel Lanois, The Edge, tmandandy
2000	Sin: The Movie	Filme de animação	Yasunori Urata	Masamichi Amano
2000	Thomas Est Amoureux (Thomas In Love)	Filme	Pierre-Paul Renders	Igor Sterpin
2000	Virtual Nightmare	Filme	Michael Pattinson	Garry McDonald, Laurie Stone
2001	Samurai Jack	Série de animação	Gennedy Tartakovsky	James L. Venable, Tyler Bates, Dieter Hartmann, Joanne Higginbottom
2001	Cowboy Bebop: The Movie	Filme de Animação	Shin'ichirô Watanabe e Tensai Okamura	Yoko Kanno
2001	Samurai Jack: The Premiere Movie	Filme de Animação	Gennedy Tartakovsky	James L. Venable
2001	Xchange	Filme	Allan Moyle	Andrew Lockington
2001	Anachronox	Videojogo	Tom Hall	Will Nevins, Darren Walsh
2001	Heavy Metal: Geomatrix	Videojogo	Obata Shinichiro	Tetsuya Shibata
2001	Omega Shell	Curta-metragem	Aaron Soto	Edgar Guerra
2001	AquaNox	Videojogo	Oliver Weirich ²³⁷	PVCF, Freddy Arnlod

²³⁷ Director artístico.

2001	A. I. Artificial Intelligence	Filme	Steven Spielberg	John Williams
2001	Avalon	Filme	Mamoru Oshii	Kenji Kawai
2001	Electric Dragon 80.000 V	Filme	Gakuryu Ishii	Hiroyuki Onogawa
2001	Metropolis	Filme de animação	Rintaro	Toshiyuki Honda
2001	RoboCop: Prime Directives	Série	Julian Grant	Norman Orenstein
2001	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Videojogo	Hideo Kojima	Norihiko Hibino, Harry Gregson-Williams
2001	Oni	Videojogo	Hardy LeBel ²³⁸	Marti O'Donnell, Michael Salvatori, Power of Seven
2001	Uplink	Videojogo	Chris Delay, Mark Morris, Thomas Arundel ²³⁹	Skaven, Timelord, Tyan Cramer, dual crew, Karsten Koch, Hector, dustbin
2001	Rez	Videojogo	Jun Kobayashi	Keiichi Sugiyama, Mist, Ken Ishii, Joujouka, Adam Freeland, Coldcut & Tim Bran, EBZ, Oval
2001	Antitrust	Filme	Peter Howit	Don Davis
2001	Beyond Human	Documentário	Thomas Lucas	s.c.

²³⁸ Design.

²³⁹ Designers.

2001	Replicant	Filme	Ringo Lam	Alex Khaskin e Guy Zerafa
2001	Cyborg 009: The Cyborg Soldier	Série de animação	Jun Kawagoe	Akifumi Tada e Hayato Matsuo
2001	X/1999, “Civer Cyber”	Episódio de uma série de animação	Yoshiaki Kawajiri	Naoki Satô
2002	Cypher	Filme	Vincenzo Natali	Michael Andrews
2002	Dead or Alive: Final	Filme	Takashi Miike	Kôji Endô
2002	Impostor	Filme	Gary Fleder	Mark Isham
2002	Resurrection of the Little Match Girl	Filme	Sun-Woo Jang	Dalpalan
2002	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Série de animação	Kenji Kamiyama	Yoko Kanno
2002	Breath of Fire: Dragon Quarter	Videojogo	Makoto Ikehara	Hitshi Sakimoto
2002	hack//IMOQ: I - Infection; II - Mutation; III - Outbreak; IV - Quarantine	Videojogos	Hiroshi Matsuyama	Chikayo Fukuda
2002	Neocron	Videojogo	Jörg Martin Schwiezer	Max Corbacho, Ian Boddy e Steve Roach
2002	Minority Report	Filme	Steven Spielberg	John Williams
2002	Equilibrium	Filme	Kurt Wimmer	Klaus Badelt
2002	Returner	Filme	Takashi Yamazaki	Akihiko Matsumoto
2002	Demonlover	Filme	Olivier Assayas	Jim O’Rourke e Sonic Youth

2002	hack//SIGN	Série de animação	Kōichi Mashimo	Yuki Kajiura
2002	James Cameron's Dark Angel	Videojogo	Jeffrey Kearney	s.c.
2002	Armitage III: Dual Matrix	Filme de animação	Katsuhito Akiyama	Nahoko Hasegawa
2002	Mago	Filme	Hyeon-il Kang	Mun-hie Lee
2002	Galerians: Ash	Videojogo	Hiroshi Kobayashi	Masahiko Hagio, Michael Morati
2002	Labios	Curta-metragem	Antonio Dyaz	s.c.
2002	DonDonPachi DaiOuJou	Videojogo	Tsuneki Ikeda	Manabu Namiki
2002	Jet Set Radio Future	Videojogo	Masayoshi Kikuchi	Hideki Naganuma
2002	2009: Lost Memories	Filme	Si-myung Lee	Dong-jun Lee
2002	Teknolust	Filme	Lynn Hershman-Leeson	Klaus Badelt e Mark Tschanz
2002	Trancers 6	Filme	Jay Woelfel	Jon Greathouse
2002	Odyssey 5	Série	Peter Weller	Laura Karpman
2003	Code 46	Filme	Michael Winterbottom	The Free Association
2003	The Matrix Reloaded	Filme	The Wachowski Brothers	Don Davis
2003	The Matrix Revolutions	Filme	The Wachowski Brothers	Don Davis
2003	Natural City	Filme	Byung-chun Min	Jaejin Lee
2003	Paycheck	Filme	John Woo	John Powell
2003	Animatrix	Conjunto de curtas-metragens de animação	Peter Chung, Andrew R. Jones, Yoshiaki Kawajiri, Takeshi Koike, Mahiro Maeda, Kōji	Don Davis, Machine Head e Photek

			Morimoto e Shin'ichirô Watanabe	
2003	Code Lyoko	Série de animação	Jérôme Mouscadet	Serge Tavitian e Herman Martin
2003	Heat Guy J	Série de animação	Kazuki Akane	Try Force
2003	Parasite Dolls	Série de animação	Kazuto Nakazawa e Naoyuki Yoshinaga	Kazuyuki Tsuda
2003	Texhnolyze	Série de animação	Hiroshi Hamasaki	Hajime Mizoguchi e Keishi Urata
2003	Wonderful Days (a.k.a. Sky Blue)	Filme de animação	Moon-saeng Kim	JaeIl Sim, Sam Spiegel e Il Won
2003	Deus Ex: Invisible War	Videojogo	Harvey Smith	Alexander Brandon e Todd Simmons
2003	Enter the Matrix	Videojogo	TheWachowski Brothers	Erik Lundborg
2003	Blame!	Curta-metragem de animação	Shintaro Inokawa	Hiroyuki Onogawa
2003	Broken Saints	Filme de animação	Brooke Burgess	Tobias Tinker, Quentin Grey, Adam Fulton
2003	Anachronox: The Movie	Filme de animação	Jake Strider Hughes	Will Nevins, Darren Walsh
2003	Beyond Good & Evil	Videojogo	Michel Ancel	Christophe Héral
2003	Jak II: Renegade	Videojogo	Andrew S. Gavin e Jason Rubin	Larry Hopkins, Josh Mancell e Mark Mothersbaugh
2003	Kokukugai - The Cyber Slayer	Videojogo	Urobuchi Gen	ZIZZ Studio

2003	Tron 2.0	Videojogo	Frank Rooke ²⁴⁰	Wendy Carlos, Nathan Grigg e Guy Whitmore
2003	Absolon	Filme	David De Bartolome	Gary Koftinoff
2003	Save the Green Planet	Filme	Joon-Hwan Jang	Dong-jun Lee
2003	Terminator 3: Rise of the Machines	Filme	Jonathan Mostow	Marco Beltrami
2003	The Cyberpunk Educator	Documentário	s.r.	s.c.
2003	Jake 2.0	Série	David Barrett	Donald Markowitz e Robert J. Kral
2003	RETINA	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2004	Avatar (a.k.a. Cyber Wars)	Filme	Jian Hong Kuo	Jonathan Price
2004	Immortal	Filme	Enki Bilal	Sigur Rós e Goran Vejvoda
2004	I, Robot	Filme	Alex Proyas	Marco Beltrami
2004	Paranoia 1 (a.k.a. One Point 0)	Filme	Jeff Renfroe e Marteinn Thorsson	Terry Huud
2004	Appleseed	Filme de Animação	Shinji Aramaki	Tetsuya Takahashi
2004	Ghost in the Shell 2: Innocence	Filme de Animação	Mamoru Oshii	Kenji Kawai
2004	Ghost in the Shell: S.A.C. 2 nd GIG	Série de animação	Kenji Kamiyama	Yoko Kanno
2004	Burst Angel	Série de animação	Koichi Ohata	Nishida Masara
2004	Shin Megami Tensei: Digital Devi Saga	Videojogo	Nobutoshi Kojima e Kenya Taniguchi	Shōji Meguro

²⁴⁰ Designer.

2004	Casshern	Filme	Kazuaki Kiriya	Shiro Sagisu
2004	Black Kiss	Filme	Macoto Tezuka	Kan Takagi
2004	Robokop	Curta de animação	s.r.	s.c.
2004	Dawn Dirty Faces	Filme	Mancini	Paco
2004	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Videojogo	Yōichi Take	Nabuyoshi Sano
2004	Jak 3	Videojogo	Connie Booth	Mark Mothersbaugh, Josh Mancell e Larry Hopkins
2004	Neocron 2: Beyond Dome of York	Videojogo	Holger Nathrath	Max Corbacho, Ian Boddy e Steve Roach
2004	2046	Filme	Kar-Wai Wong	Shigeru Umebayashi
2004	Dead Leaves	Filme de animação	Hiroyuki Imaishi	Fuji-Yama
2004	Eternal Sunshine of the Spotless Mind	Filme	Michel Gondry	Jon Brion
2004	Hellevator: The Bottled Fools	Filme	Hiroki Yamaguchi	No.9, Osamu Okada, Makoto Sakata e Toshiki Shimizu
2004	Hikkimori: Tokyo Plastic	Filme	Adario Strange	Robostar
2004	Lies Inc.	Filme	César Ducasse	Infosphere
2004	Malice@Doll	Filme	Keitarô Motonaga	s.c.
2004	Battlestar Galactica	Série	Michael Rymer	Bear McCreary
2005	Aeon Flux	Filme	Karyn Kusama	Graeme Revell
2005	Fragile Machine	Curta-metragem de animação	Ben Steele	Ben Steele

2005	Charlie Jade	Série	Chris Roland, Robert Wertheimer	FM Le Sieu
2005	Aen Flux	Videojogo	Peter Chung	Kyle Richards
2005	Dystopia	Videojogo	s.r.	s.c.
2005	System Rush	Videojogo	s.r.	s.c.
2005	Meatball Machine	Filme	Yudai Yamaguchi e Jun'ichi Yamamoto	s.c.
2005	The Helix... Loaded	Filme	A. Raven Cruz	Michael S. Patterson, Stephen Viens
2005	Sigma	Filme	Jesse Heffring	Ron Saltmarsh
2005	Masters of Horror, "Dance of the Dead"	Série	Mick Garris	Nicholas Pike
2005	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PSP)	Videojogo	Ryo Higaki	Vários artistas ²⁴¹
2005	The Matrix Online	Videojogo	Paul Chadwick	Nathan Grigg
2005	The Matrix: Path of Neo	Videojogo	The Wachowskis	Tobias Enhus, Bem Watkins
2005	CL. One	Filme	Jason J. Tomaric	Christopher First
2005	Puzzlehead	Filme	James Bai	Max Avery Lichtenstein
2005	The Island	Filme	Caspian Tredwell-Owen	Steve Jablonsky
2005	Ultra-Toxic	Filme	Jimmy Ce	Tomás Alvarado
2005	V for Vendetta	Filme	David Lloyd, Alan Moore	Dario Marianelli
2005	Version 0.9	Curta-metragem	Berbank Green	s.c.
2006	Ultraviolet	Filme	Kurt Wimmer	Klaus Badelt
2006	A Scanner Darkly	Filme de animação	Richard Linklater	Graham Reynolds

²⁴¹ JLHA, pull the plug, VOMOS, KIREI, FILTER FISH, Hideyuki Kobayashi, DELUA ANTI NORM e G-Brain.

2006	Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society	Filme de animação	Kenji Kamiyama, Shotaro Suga, Yoshiki Sakurai	Yoko Kanno
2006	Tank Police Team TANK S.W.A.T.	Filme de animação	Romanov Higa	s.c.
2006	Aachi & Ssipak	Filme de animação	Kang Sang-kyun, Jeong Hye-won, Jo Beom-jin	Kang Ki-young
2006	Ergo Proxy	Série de animação	Dai Satō	Yoshihiro Ike
2006	Paprika	Filme de animação	Yasutaka Tsutsui	Susumu Hirasawa
2006	Renaissance	Filme de animação	Alexandre de la Patellière, Mathieu Delaporte	Nicholas Dodd
2006	Dennou Coil	Série de animação	Mitsuo Issa	Tsuneyoshi Saito
2006	Nechelovek	Curta-metragem	Svyatoslav Podgaevskiy	Kim Astakhov
2006	Hack//G.U.	Videojogo	Kazunori Itō, Miu Kawasaki, Tatsuya Hamazaki	Chikayo Fukuda
2006	Southland Tales	Filme	Richard Kelly	Moby
2006	hack//Roots	Série de animação	Miu Kawasaki	ALI PROJECT
2006	Dreamfall: The Longest Journey	Videojogo	Ragnar Tornquist, Dag Scheve	Leon Willet
2006	Android Apocalypse	Filme	Zarl Schiffman	Todd Bryanton
2006	Automatons	Filme	James Felix, McKenney	Noah DeFilippis
2006	Magdalena's Brain	Filme	Warren Amerman, Marty Langford	Warren Amerman,

				Thomson Kneeland, Nate Radley
2006	Pale Cocoon	Animação	Yoshiura Yasuhiro	Toru Okada
2006	HeroCar Cyberspace	Videojogo	s.r.	s.c.
2006	Freedom Project	Série de animação	Katsuhiko Chiba, Dai Satō	Yoshihiro Ike
2006	Codehunters	Curta-metragem	Bem Hibon	Joris de Man
2006	F8	Curta-metragem	Ian Truitner	Kays Al- Atrakchi
2006	UCF: Toronto Cybercide	Curta-metragem	Laszlo Kovacs	Huw Davies e Bryan Henderson
2007	Vexille	Filme de animação	Haruka Handa, Fumihiko Sori	Paul Oakenfold
2007	Chrysalis	Filme	Julien Leclercq, Nicolas Peuffaillit, Franck Philippon, Aude Py	Jean-Jacques Hertz, François Roy
2007	Eden Log	Filme	Frank Vestiel, Pierre Bordage	Seppuku Paradigm
2007	The Gene Generation	Filme	Keith Collela, Pearry Reginald Teo	Scott Glasgow, Ronan Harris
2007	Appleseed Ex Machina	Filme de animação	Kiyoto Takeuchi, Todd W. Russell	Haruomi Hosono e Tetsuya Takahashi
2007	Shadowrun	Videojogo	Evan Hirsch	Robert Fripp, Trey Gunn e Amon Tobin
2007	There's Only One Sun	Curta-metragem	Kar-Wai Wong	s.c.
2007	Prologue of Blame!	Série de animação	Shigeyuki Watanabe	Yuichi “masa” Nonaka

2007	Masters of Science Fiction, “Little Brother”	Episódio de uma série	Harold Becker	John Frizzell, Laura Karpman e John Van Tongeren
2007	Appleseed EX	Videojogo	Seiichi Ishii	Yoshitaka Suzuki ²⁴²
2007	Mass Effect	Videojogo	Drew Karpyshyn	Jack Wall
2007	Portal	Videojogo	Erik Wolpaw, Chet Faliszek	Kelly Bailey, Mike Morasky
2007	Dangerous Days: Making Blade Runner	Documentário	Charles de Lauzirika	s.c.
2007	Bionic Woman	Série	David Eick	Lisa Coleman, Wendy Melvoin
2007	World Builder	Curta-metragem	Bruce Branit	s.c.
2008	Babylon A.D.	Filme	Maurice G. Dantec	Atli Örvarsson
2008	Sleep Dealer	Filme	Alex Rivera, David Riker	Tomandandy
2008	Tokyo Gore Police	Filme	Kengo Kaji, Sayako Nakoshi, Yoshihiro Nishimura	Kou Nakagawa
2008	Real Drive	Série de animação	Masamune Shirow	Hideki Taniuchi, Hirano Yoshihisa
2008	Terminator: The Sarah Connor Chronicles	Série	James Cameron	Bear McCreary
2008	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Videojogo	Hideo Kojima, Shuyo Murata	Harry Gregson-Williams, Nobuko Toda, Shuichi Kobori,

²⁴² Responsável de som.

				Kazuma Jinnouchi
2008	Mirror's Edge	Videojogo	Rhianna Pratchett	Solar Fields
2008	Ghost in the Shell 2.0	Filme de animação	Mamoru Oshii	Kenji Kawai
2008	Ultraviolet: Code 044	Série de animação	Osamu Dezaki, Kurt Wimmer	Shusei Murai, Klaus Badelt
2008	Nikopol: Secrets of the Immortals	Videojogo	Enki Bilal	Philippe Vachey
2008	Xenobites	Filme	Michael Fredianelli	Aaron Stielstra
2008	Pez Rojo Sin Cabeza	Curta-metragem	Sebastian Murano	Sebastian Murano, Iron Maiden
2008	Cyborg Girl	Filme	Kwak Jae-yong	Naoki Ohtsubo
2008	Cyborg Soldier	Filme	John Stead	Ryan Latham
2008	Repo! The Genetic Opera	Filme musical	Terrance Zdunich, Darren Smith	Darren Smith
2008	The Machine Girl	Filme	Noboru Iguchi	Takashi Nakagawa
2008	Casshern Sins	Série de animação	Yasuko Kobayashi	Kaoru Wada
2008	Kaiba	Série de animação	Maaaki Yuasa	Kiyoshi Yoshida
2008	Time of Eve	Série de animação	Yasuhiro Yoshiura	Tohry Okada
2009	Hardwired	Filme	Mike Hurst	Schaun Tozer
2009	Surrogates	Filme	Robert Venditi	Richard Marvin
2009	All Tomorrow's Parties	Documentário	Jonathan Caouette	s.c.
2009	Technotise: Edit & I	Filme de animação	Aleksa Gajic	Boris Furduj, Slobodan Strumberger

2009	Power Rangers RPM	Série	Haim Saban, Toei Company, Eddie Guzelian	Leigh Roberts, Wayne Jones e William J. Sullivan
2009	Kamen Rider Dragon Knight	Série	Yasuo Matsuo	Tony Phillips
2009	Dollhouse	Série	Joss Whedon	Mychael Danna, Rob Simonsen
2009	Halo 3: ODST	Videojogo	Joseph Staten	Martin O'Donnell, Michael Salvatori
2009	Avatar	Filme	James Cameron	James Horner
2009	Terminator Salvation	Filme	John Brancato, Michael Ferris	Danny Elfman
2009	Terminator Salvation: The Machinima Series	Série de animação	Andy Shapiro	Trond Viggo Melssen
2009	Infamous	Videojogo	Nate Fox e Brian Fleming	Amon Tobin, James Dooley e Mel Wesson
2009	Tetsuo: The Bullet Man	Filme	Shin'ya Tsukamoto	Chu Ishikawa
2009	Afro Samurai	Videojogo	Hoang Nguyen ²⁴³	RZA
2009	LaMB	Filme de animação	Ryosuke Tei	Simple Plan e The Click Five
2009	Babylon 2084	Curta-metragem	Christian Schleisiek	Georg Boeßner
2009	Baby Room	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2009	Imprint	Curta-metragem	Edwin McGill	s.c.
2009	Mr. Gun	Curta-metragem	Ben Juhl	s.c.
2009	Late American History	Curta-metragem	Daniel Coy	R. Stevie Moore

²⁴³ Director artístico.

2009	Chaos Engine	Curta-metragem	Maurie Lehtonen	s.c.
2009	Bionic Heart	Filme	s.r.	s.c.
2009	9	Filme de animação	Shane Acker	Deborah Lurie
2009	2033	Filme	Francisco Laresgoiti	Daniel Hidalgo
2009	Assault Girls	Filme	Mamoru Oshii	Kenji Kawai
2009	Eyeborgs	Filme	Richard Clabaugh, Fran Clabaugh	Mark Brisbane, Guy-Roger Duvert
2009	Gamer	Filme	Mark Neveldine, Brian Taylor	Robbie C. Williamson e Geoff Zanelli
2009	Moon	Filme	Duncan Jones, Nathan Parker	Clint Mansell
2009	RoboGeisha	Filme	Noboru Iguchi	Yasuhiko Fukuda
2009	Screamers: The Hunting	Filme	Sheldon Wilson	Benoit Grey
2009	Summer Wars	Filme de animação	Mamory Hosoda	Akihiko Matsumoto
2009	The Girl who Kicked the Hornet's Nest	Filme	Daniel Alfredson	Jacob Groth
2009	The Girl who Played with Fire	Filme	Daniel Alfredson	Jacob Groth
2009	The Girl with the Dragon Tattoo	Filme	Niels Arden Oplev	Jacob Groth
2009	The Terminators	Filme	David Michael Latt	Chris Ridenhour
2009	Universal Soldier: Regeneration	Filme	Victor Ostrovsky	Kris Hill, Michael Krassner
2009	Virtuality	Filme	Ronald D. Moore, Michael Taylor	Lisa Coleman, Wendy Melvoin

2009	Aiden 5	Série	John Jackson	Rob Johnson, Mike Jackson e David Hlebo
2009	Viper's Creed	Série de animação	Shinji Aramaki	Naoyuki Horiuchi, Rinka, Shogo Onishi e Tetsuya Takahashi
2009	Android Love	Curta-metragem	Lee Citron	Dino Dumandan
2009	Greenside	Curta-metragem	Niko Pueringer	Sam Gorski
2009	Balangingi (Maya)	Curta-metragem	Jason Paul e Laxamana	s.c.
2009	The City in the Sky	Curta-metragem	Giacomo Cimini	Dimitri Scarlato
2009	C/Punk/Doc	Documentário	s.r.	s.c.
2010	Repo Men	Filme	Eric Garcia	Marco Beltrami
2010	Tron: Legacy	Filme	Joseph Kosinski	Daft Punk
2010	Declaration	Curta-metragem	Nick Walker	Erid Friend
2010	Mardock Scramble	Filme de animação	Tow Ubukata	Conisch
2010	Caprica	Série	Remi Aubuchon e Ronald D. Moore	Bear McCreary
2010	hack//Link	Videojogo	Hiroshi Matsuyama	Chikayo Fukuda
2010	Inception	Filme	Christopher Nolan	Hans Zimmer
2010	Resident Evil: Afterlife	Filme	Paul W. S. Anderson	tomandandy
2010	Tekken	Filme	Alan B. McElroy	John Hunter
2010	Alien vs. Ninja	Filme	Seiji Chiba	Kuniyuki Morohashi
2010	Red Steel 2	Videojogo	Terry BlackDavid Neiss, Jason VandenBerghe	Tom Salta
2010	Frame 137	Curta-metragem	Judd Tilyard	Peter Black e Casey Clark

2010	Ein Leben auf Probe	Filme	David Emmenlauer	Markus Lehmann-Horn
2010	E-Head	Curta-metragem	Harri Jokinen	s.c.
2010	Tron Evolution: Battle Grids	Videojogo	D. H. Cheng	Sascha Dikiciyan, Cris Velasco e Kevin Manthei
2010	Beyond the Black Rainbow	Filme	Panos Cosmatos	Jeremy Schmidt
2010	Enthiran	Filme	S. Shankar	A. R. Rahman
2010	Future X-Cops	Filme	Jing Wong	Ying-Wah Wong
2010	Purge	Filme	David King	Johanna Craven
2010	Radio Free Ambemuth	Filme	Philip K. Dick	Robyn Hitchcock, Ralph Grierson
2010	CABLE	Curta-metragem	Nicholas Nedelkopoulos	s.c.
2010	Fusion	Curta-metragem	Alexandra Vivas	s.c.
2010	STASIS	Curta-metragem	Christian Swegal	Cyril Morin
2010	The 3 rd Letter	Curta-metragem	Grzegorz Jonkajtys	Audrey Riley
2010	DMT: The Spirit Molecule	Documentário	Mitch Schultz	David Schommer
2011	Gemini Rue	Videojogo	Joshua Nuernberger	Nathan Allen Pinard
2011	Appleseed XIII	Série de animação	Junichi Fujisaku	Conisch
2011	Person of Interest	Série	Jonathan Nolan	Ramin Djawadi
2011	In Time	Filme	Andrew Niccol	Craig Armstrong
2011	Priest	Filme	Scott Stewart	Christopher Young e Andrew Spence

2011	Róza	Filme	Wojciech Smarzowski	Mikolaj Trzaska
2011	Deus Ex: Human Revolution	Videojogo	Jean-François Dugas	Michael McCann
2011	Hood	Curta-metragem	Okorie Chukwu	Scott Gilman
2011	The Sentient	Curta-metragem	Gabriel Scott	Randy Kerber
2011	The LoOn	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2011	Conspiracies II: Lethal Networks	Videojogo	Anestis Kokkinidis	s.c.
2011	E.Y.E. Divine Cybermancy	Videojogo	Jonathan Cachera e Pierrick Le Nestour ²⁴⁴	Olivier Zuccaro
2011	Frozen Synapse	Videojogo	Paul Kilduff-Taylor	Paul Kilduff-Taylor
2011	G-String	Videojogo	s.r.	s.c.
2011	Hard Reset	Videojogo	Flying Wild Hog	Wojciech Blazejczyk
2011	Portal 2	Videojogo	Gabe Newell	Mike Morasky, Jonathan Coulton
2011	Exaella	Filme de animação	Andrew Oudot	Andrew Oudot
2011	Manborg	Filme	Steven Kostanski	Brian Wiacek
2011	Ra. One	Filme	Anubhav Sinha	Vishal Shekhar
2011	UCF: Abstract Messiah	Filme	Laszlo Kovacs	Christophe C. Andersen, Kaine Delay e Robin Heiberg
2011	Black Mirror	Série	Charlie Brooker	Martin Phipps ²⁴⁵

²⁴⁴ Design gráfico.

²⁴⁵ Outros compositores: Martin Phipps, Jon Opstad, Stuart Earl, Stephen McKeon, Antony Genn, Vince Pope, Martin Slattery, Geoff Barrow, Alex Heffes, Clint Mansell, Bear McCreary, Max Richter, Ben Salisbury, Cristobal Tapia de Veer, Mark Isham, Daniel Pemberton, Atticus Ross, Leopold Ross, Claudia Sarne, Sigur Rós e Alex Somers.

2011	BIONIC	Curta-metragem	Greg Williams	Electric Wave Bureau
2011	Blinky	Curta-metragem	Jameson Fahy	Ólafur Arnalds
2011	Perspective	Curta-metragem	Mehmet Can Kocak	Nazim Cinar
2011	Rendering Lisa	Curta-metragem	Marcio Gonçalves	Marcio Gonçalves
2011	Robots Of Brixton	Curta-metragem	Kibwe Tavares	Mourad Bennacer ²⁴⁶
2011	Rosa	Curta-metragem de animação	Jesus Orellana	s.c.
2011	Canon C300 Demo: XXIT	Curta-metragem	Sam Nicholson	Peter Nashel
2012	Anamnesis	Curta-metragem	Brad Champagne	Brady C. Nelson
2012	Dredd	Filme	Pete Travis	Paul Leonard-Morgan
2012	Accel World	Série de animação	Masakazu Obara	Hiroyuki Oshima, MintJam e onoken
2012	Psycho-Pass	Série de animação	Naoyoshi Shiotani	Yuugo Kanno
2012	Tron: uprising	Série de animação	Charlie Bean	Joseph Trapanese
2012	Continuum	Serie	Simon Barry	Jeff Danna
2012	Syndicate	Videojogo	Neil McEwan	Gustaf Grefberg
2012	Looper	Filme	Rian Johnson	Nathan Johnson
2012	Total Recall	Filme	Len Wiseman	Harry Gregson-Williams
2012	Underworld Awakening	Filme	Måns Mårild e Björn Stein	Paul Haslinger

²⁴⁶ Design sonoro.

2012	Resident Evil: Retribution	Filme	Paul W. S. Anderson	Tommandandy
2012	Login	Filme	Sanjeev Reddy	Sunil Kashyap
2012	Strange Frame: Love & Sax	Filme de Animação	G. B. Hajim	Shelley Doty e David Pellicciaro
2012	Motorcity	Série de animação	Bem Kalina	Stephen Barton
2012	Zvyozdnyy vors	Filme	Andrey Kagadeev e Nikolay Kopeykin	Nikolay Gusev e Aleksey Mostiev
2012	True Skin	Curta-metragem	Stephan Zlotescu	J-Punch
2012	Swerve	Filme	Craig Lahiff	Paul Grabowsky
2012	PostHuman	Curta-metragem de animação	Cole Drumb	Neil Stanford Livingston
2012	Modified	Filme	Paul Cotrulia	s.c.
2012	Kitaru	Videojogo	Ben Steele	Holly Amber Church, Lisa K. Fowle e Chistopher Thomas
2012	7447: Death Future	Curta-metragem	Mykee Morettini	Mykee Morettini
2012	Luria	Curta-metragem	Philipp Morozov	Ewan Parry
2012	Thieves	Curta-metragem	Ismail Basbeth	Teguh Hari
2012	Body Bargain	Videojogo	s.r.	s.c.
2012	CYPHER: Cyberpunk Text Adventure	Videojogo	Cabrera Brothers	s.c.
2012	Escape Machines	Videojogo	s.r.	s.c.
2012	Primordia	Videojogo	Victor Pflug ²⁴⁷	Nathaniel Chambers
2012	Android Insurrection	Filme	Andrew Bellware	Scott Altham e Prague Spring

²⁴⁷ Direção de arte.

2012	Cloud Atlas	Filme	Tom Tykwer, Lana Wachowski e Lilly Whachowski	Reinhold Heil, Johnny Klimek, Tom Tykwer
2012	Cyborgnetics	Filme	Dwayne Buckle	3Sixdy e Dcraze
2012	Prometheus	Filme	Ridley Scott	Marc Streitenfeld
2012	Universal Soldier: Day of Reckoning	Filme	John Hyams	Wil Hendricks, Michael Krassner e Robin Vining
2012	Vanishing Waves	Filme	Kristina Buozyte	Peter Von Poehl
2012	Residenz	Série	Matteo Saradini	Alain Pachins
2012	Äkta Människor	Série	Lars Lundström	Rikard Borggård
2012	Archetype	Curta-metragem	Aaron Sims	Holly Amber Church
2012	Extraction Protocol	Curta-metragem	s.r.	Michael Powell
2012	Keloid	Curta-metragem	JJ Palomo	Andrey Frances
2012	Loom	Curta-metragem	Luke Scott	Simon Elms
2012	Plurality	Curta-metragem	Dennis A. Liu	Pakk Hui
2012	Reboot	Curta-metragem	Joe Kawasaki	Riad Al Qabandi
2012	Sight	Curta-metragem	Eran May-Raz	Hanan Revivo
2012	Source	Curta-metragem	Alston William Huff	Kevin MacLeod
2012	Tears of Steel	Curta-metragem	Ian Hubert	Joram Letwory
2012	The Gift	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2012	Dynamo	Série	Ian Hubert	Scott Hampson
2013	H+: The Digital Series	Série	Stewart Hendler	Nathan Lanier
2013	Elysium	Filme	Neil Blomkamp	Ryan Amon
2013	Ghost in the Shell: Arise	Conjunto de filmes de animação	Masahiko Murata e Kazuchika Kise	Cornelius
2013	The Zero Theorem	Filme	Terry Gilliam	George Fenton

2013	Almost Human	Série	J. H. Wyman	The Crystal Method
2013	Shin Megami Tensei IV	Videojogo	Kazuyuki Yamai	Toshiki Konishi, Ryota Kozuka e Kenichi Tsuchiya
2013	Shadowrun Returns	Videojogo	Jordan Weisman	Gavin Parker, Marshall Parker, Sam Powell e Jim Soldi
2013	Deus Ex: The Fall	Videojogo	Jeffrey Birns	Michael McCann
2013	Remember Me	Videojogo	Jean-Maxime Moris	Olivier Deriviere
2013	The Hunger Games: Catching Fire	Filme	Francis Lawrence	James Newton Howard
2013	Oblivion	Filme	Joseph Kosinski	M83, Joseph Trapanese
2013	The Fifth Estate	Filme	Bill Condon	Carter Burwell
2013	The Machine	Filme	Caradog W. James	Tom Raybould
2013	Metal Gear Rising: Revengeance	Videojogo	Mineshi Kimura	Jamie Christopherson
2013	Goodbye, Little Betty	Filme	Ronny Carlsson	David Phinney
2013	Steve Aoki: Singularity	Curta-metragem ²⁴⁸	Gille Klabin	Steve Aoki e Angger Dimas
2013	Pogrindis.NET	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2013	Machete Girl, the Hacker Chronicles, “Part Four: Triage”	Série	Sara Elizabeth Joyce	Martijn de Bont
2013	République	Videojogo	Ryan Payton	Zink LeMone
2013	Orphan Black	Série	Kerry Appleyard ²⁴⁹	Trevor Yuile

²⁴⁸ Videoclipe narrativo do produtor musical Steve Aoki.

²⁴⁹ Produtor executivo.

2013	Dimensional Prophecy of Zohar Redux	Série	Michael Thomas Kumpman	Michael Thomas Kumpman
2013	AZRIEL	Curta-metragem	Teddy Haifeng Wang	Wei Zhang
2013	Do Computers Dream of Electric Sheep?	Curta-metragem de animação	Benjamin Bardou	Steve Moore ²⁵⁰
2013	From The Future With Love	Curta-metragem	K. Michel Parandi	Pascal Bonifay
2013	Hello World	Curta-metragem	Rafäel Mathé e Etienne Larragueta	<i>Library music</i> ²⁵¹
2013	Lunar	Curta-metragem	Tyson Wade Johnston	Zach Lemmon
2013	Memorize	Curta-metragem	Eric Ramberg e Jimmy Eriksson	Alexandre Azaria e Steve Jablonsky ²⁵²
2013	Noise Gate	Curta-metragem	Donovan Vim Crony	Oscar Miguel Santos, Takiaya Reed & Patricio Suarez, Hirax
2013	R'ha	Curta-metragem	Kaleb Lechowski-	-
2013	The Final Moments Of Karl Brant	Curta-metragem	M. Francis Wilson	Deane Ogden, Nine Inch Nails
2013	Thousandth Street	Curta-metragem	Alexis Amant, Jeremy Nguyen, Ghali Duazzany e Maxime Servoise	Perturbator
2014	Intelligence	Série	Michael Seitzman	Clinton Shorter

²⁵⁰ Uso da música “Logos” do álbum *The Way In* (1990).

²⁵¹ Música *royalty free* da página de *library music* epidemicsound.com.

²⁵² Utiliza música pré-existente, retirada de outros filmes: “Home” e “Marseille” (*Transporter*, 2008) e “I’m Not Ready to Die” (*The Island*, 2005).

2014	Judge Dredd: Superfield	Série de animação	Enol Junquera e Luis Pelayo Junquera	David M. Saunders
2014	Automata	Filme	Gabe Ibáñez	Zacarías M. de la Riva
2014	Transcendence	Filme	Wally Pfister	Mychael Danna
2014	Appleseed Alpha	Filme de animação	Shinji Aramaki	Tetsuya Takahashi
2014	Die Gstettensaga: The Rise of Echsenfriedl	Série	Johannes Grenzfurthner	Max Beseda ²⁵³
2014	Shadowrun: Dragonfall	Videojogo	Mike McCain	Jon Everist
2014	Watch Dogs	Videojogo	Jonathan Morin	Brian Reitzell
2014	Divergent	Filme	Neil Burger	Junkie XL
2014	X-Men: Days of Future Past	Filme	Bryan Singer	John Ottman
2014	The Hunger Games: Mockingjay - Part 1	Filme	Francis Lawrence	James Newton Howard
2014	RoboCop	Filme	José Padilha	Pedro Bromfman
2014	The Anomaly	Filme	Noel Clarke	Ryan Taubert
2014	Tales from the Borderlands: A Telltale Games Series	Videojogo	Nick Herman, Martin Montgomery, Ashley Ruhl e Jonathan Stauder	Jared Emerson- Johnson
2014	Our RoboCop Remake	Filme de animação	Kesly Abbott	Andrew Kaiser, Barry J. Neely e Kachary Harrison Zdziebko
2014	Batman Beyond	Curta-metragem de animação	Darwyn Cooke	s.c.

²⁵³ E outros artistas: Kasson Crooker, Stefan Franke, Robert Glashüttner, Jordan Starpause Gray, Leigh Howells, Brady Leo, Albin Meskes, Andreas Stoiber, Christoph Bustup Weiss e Yakov.

2014	The Akira Project	Curta-metragem de animação	Nguyen-Anh Nguyen	Patrick Gill
2014	Tesla Effect	Videojogo	Adrian Carr	Bobby James
2014	Sync	Curta-metragem	Hasraf “HaZ” Dulull	Matthew Wilcock e Aleah Morrison
2014	Trans*	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2014	Tragedy Wave: Machine	Curta-metragem	Kael Balvay	A. Déniel
2014	A Darwinian Future	Curta-metragem	Raghav Anil Kumer e Pramod Nath	John Powell ²⁵⁴
2014	Heart Pumping Oil	Curta-metragem	Ben Juhl	Justin Moschcou e Kevin Macleod
2014	Steve's Quest: The Musical	Filme de animação	Chris Edgar	Chris Edgar
2014	PatriotKINO, “Malchik i devochka (Panin: Reloaded)”	Série	Anton Ustimov	Anton Ustimov
2014	Metrocide	Videojogo	s.r.	s.c.
2014	Satellite Reign	Videojogo	Bruno Rime ²⁵⁵	Russel Shaw
2014	The Fall	Videojogo	John Warner	Cameron Jarvis ²⁵⁶
2014	Transistor	Videojogo	Amir Rao e Greg Kasavin	Darren Korb
2014	Her	Filme	Spize Jonze	Arcade Fire
2014	Perfect: Android Rising	Filme	Chris R. Notarile	Elliot Butay
2014	Rio 2096: A Story of Love and Fury	Filme de animação	Luiz Bolognesi	Rica Amabis e Teko

²⁵⁴ Utilizada música pré-existente, retirada de outros filmes: “Traffic Jam” (*Green Zone*, 2010) e “Tangiers” (*The Bourne Ultimatum*, 2007).

²⁵⁵ Arte técnica.

²⁵⁶ Design sonoro.

				Damanesco Pupillo
2014	Snowpiercer	Filme	Joon-ho Bong	Marco Beltrami
2014	Debug	Filme	David Hewlett	Tim Willians
2014	Haphead	Filme	Tate Young	Adrian Ellis
2014	Listening	Filme	Khalil Sullins	Edward White
2014	Transcendence	Filme	Wally Pfister	Mychael Danna
2014	First	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2014	Flesh Computer	Curta-metragem	Ethan Shaftel	Daniele Carretta
2014	Future Nights: The Beginning	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2014	Human Barcode	Curta-metragem	America Vila	Hans Zimmer e Cliff Martinez ²⁵⁷
2014	Deus Ex: Human Revolution	Curta-metragem	Moe Charif	Michael McCann ²⁵⁸
2014	Junk Head	Curta-metragem	Takahide Hori	Takahide Hori
2014	Mech: Human Trials	Curta-metragem	Patrick Kalyn	Sam Hulick e Nick Borrego
2014	r3runner (Netrunner)	Curta-metragem	Vincenzo Molinaro	Luca Manga e Rorchach
2014	Pixel Theory: Pandora's Box	Curta-metragem	Daniel Hernandez Torrado	Quasarsonic
2014	The Nostalgist	Curta-metragem	Giacomo Cimini	Lorenzo Piggici
2014	The Service	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2014	The Trail's End	Curta-metragem	David Rosenbaum	Aaron Stein-Chester
2015	Chappie	Filme	Neil Blomkamp	Hans Zimmer
2015	Ex Machina	Filme	Alex Garland	Geoff Barow e Ben Salisbury
2015	Mr. Robot	Série	Sam Esmail	Mac Quayle

²⁵⁷ Usa música pré-existente dos filmes *Inception* (2010) e *Drive* (2011).

²⁵⁸ Utiliza música do videogame *Deus Ex Human Revolution* (2011).

2015	Shadowrun Chronicles: Boston Lockdown	Videojogo	s.r.	s.c.
2015	Shadowrun: Hong Kong	Videojogo	Mitch Gitelman	Jon Everist
2015	2064: Read Only Memories	Videojogo	John “JJSigal” James	Matthew “2 Mello” Hopkins
2015	Technobabylon	Videojogo	James Dearden ²⁵⁹	Nathan Allen Pinard
2015	Dex	Videojogo	Jan Jirkovský	Karel Antonín
2015	Call of Duty: Black Ops III	Videojogo	Jason Blundell e Dan Bunting	Jack Wall
2015	Terminator Genisys	Filme	Alan Taylor	Lorne Balf
2015	The Hunger Games: Mockingjay - Part 2	Filme	Francis Lawrence	James Newton Howard
2015	Insurgent	Filme	Robert Schwentke	John Trapanese
2015	Maze Runner: The Scorch Trials	Filme	Wes Ball	John Paesano
2015	Self/Less	Filme	Tarsem Singh	Antonio Pinto
2015	Vice	Filme	Brian A. Miller	Nicholas Britell
2015	Ghost in the Shell: The New Movie	Filme de animação	Kazuya Nomura	Cornelius
2015	Jackrabbit	Filme	Carleton Ranney	Will Berman
2015	Post-Human	Curta-metragem de animação	Cole Drumb	Neil Sanford Livingston
2015	Fly for Your Life	Curta-metragem de animação	Damian Nenow	Dan Haigh e Alex Westaway
2015	3 Men	Curta-metragem	Mattieu Tondeur	Alex Riviere ²⁶⁰
2015	Tiësto & KSHMR feat. Vassy: Secrets	Curta- metragem ²⁶¹	s.r.	Tiësto & KSHMR feat. Vassy: Secrets

²⁵⁹ Design gráfico.

²⁶⁰ Efeitos sonors e pós-produção sonora.

²⁶¹ Videoclipe narrativo do produtor musical Tiësto.

2015	Invocation Array - A Color for Fiction Album Live in Studio	Filme	Adrianne Grady e Kaia Yound	Adrianne Grady e Kaia Yound
2015	Lost Memories 2.0	Curta-metragem	François Ferracci	Alexandre Fortuit
2015	Death Row Democracy, “Pilot”	Série	Christian Blaze	Luis Mario Magaña
2015	Invisible Apartment	Videojogo	Milan Kazarka	Tomas Krze
2015	Invisible Apartment Zero	Videojogo	s.r.	s.c.
2015	Murder	Videojogo	s.r.	s.c.
2015	Sinless	Videojogo	s.r.	Roland Redwood e ABI
2015	SOMA	Videojogo	Thomas Grip	Mikko Tarmia
2015	Void and Meddler	Videojogo	s.r.	Waveland e Red City Noise
2015	Advantageous	Filme	Jennifer Phang	Timo Chen
2015	Narcopolis	Filme	Justin Trefgarne	Aleah Morrison e Matthew Wilcock
2015	Psycho-Pass: The Movie	Filme de animação	Katsuyuki Motohiro e Naoyoshi Shiotani	Yuugo Kano
2015	Synchronicity	Filme	Jacob Gentry	Ben Lovett
2015	12 Monkeys	Série	Richard Suckle	Stephen Barton
2015	Dark Matter	Serie	Joseph Mallozzi e Paul Mullie	Benjamin Pinkerton
2015	Humans	Série	Sam Vincent e Jonathan Brackley	Christobal Tapia de Veer
2015	Minority Report	Série	Max Borenstein	Sean Callery
2015	The Expanse	Série	Mark Fergus e Hawk Ostby	Clinton Shorter

2015	The Man in the High Castle	Série	Frank Spotnitz	Henry Jackman, Dominic Lewis
2015	AFK_	Curta-metragem	Tyler Hynes	Pilot Priest
2015	Arlo: The Assassin	Curta-metragem	Dustin Buck	Taylor Effin Cleveland
2015	Blame! The Ancient Terminal City	Curta-metragem de animação	Hiroyuki Seshita	Yugo Kanno
2015	Blue Print	Curta-metragem	Erika De Vera	Lucrecia Kasilag, Ernani Cuenco, Lucio San Pedro e Ryan Cayabyab
2015	Extropy	Curta-metragem de animação	Dylan J Nathan	Jega
2015	Ghost in the Shell: Virtual Reality Diver	Curta-metragem de animação	Hiroaki Higashi	Hideaki Takahashi
2015	Into Dusk	Curta-metragem	Jason Ho	Nick Leisenheimer
2015	Kung Fury	Curta-metragem	David Sandberg	Christopher Ling, Highway Superstar, Betamaxx, Jörgen Elofsson & Mitch Murder
2015	Manhole	Curta-metragem	s.r.	s.c.
2015	Temple	Curta-metragem	Nhuyen-Anh Nguyen	s.c.
2015	The Brain Hack	Curta-metragem	Joseph White	Al Hardiman
2015	Übermensch	Curta-metragem	Ian Stewart	Mike Matthews e Kevin Macleod
2015	Uncanny Valley	Curta-metragem	Federico Heller	Cyrille Marchesseau
2015	Vengeance	Curta-metragem	Bem Hess	Silas Sproul

2015	Zero Day	Curta-metragem	David Victori	Miguel Coll
2016	Westworld	Série	Jonathan Nolan e Lisa Joy	Ramin Djawadi
2016	Incorporated	Série	David & Alex Pastor	Peter Nashel
2016	Deus Ex: Mankind Divided	Videojogo	Jean-François Dugas	Michael McCann, Sascha Dikiciyan e Ed Harrison
2016	Watch Dogs 2	Videojogo	Jonathan Morin	Hudson Mohawke
2016	VA-11 HALL-A	Videojogo	Christopher Ortiz ²⁶²	Michael Kelly
2016	The Sprawl	Videojogo	Hamish Cameron	s.c.
2016	Assassin's Creed	Filme	Justin Kurzel	Jed Kurzel
2016	Resident Evil: The Final Chapter	Filme	Paul W. S. Anderson	Paul Haslinger
2016	Kill Comand	Filme	Steven Gomez	Stephen Hilton
2016	Ares	Filme	Jean-Patrick Benes	Alex Cortés
2016	The Perfect Weapon	Filme	Tutus Paar	Simon Kölle
2016	Traceroute	Documentário	Johannes Grenzfurthner	Daniel Hasibar e Christian Staudacher
2016	GirlFight: inVite	Curta-metragem	Kelcey Coe	Kevin MacCleod
2016	John Carpenter: Utopian Facade	Curta-metragem	Gavin Hignight e Ben Verhulst	John Carpenter
2016	Galaxy of Ravers	Curta-metragem	Eros Vlahos	Adam Stokes
2016	Until I Have You	Videojogo	James Spanos e Andrea Ferrara	James Spanos
2016	Leap of Fate	Videojogo	Mattieu Begin	Vibe Avenue
2016	eddosaidosaibãoanku (Bedside Cyberpunk)	Curta-metragem	s.r.	Nikolay Yeriomin
2016	Defragmented	Videojogo	s.r.	s.c.

²⁶² Designer gráfico.

2016	Furi	Videojogo	Emeric Thoa	Danger ²⁶³
2016	Ghost in the Shell: First Assault Stand Alone Complex Online	Videojogo	Jung Eik Choi	Kim Jong Yeon
2016	Kill to Collect	Videojogo	Johan Hellberg	Blood+Chrome 264
2016	Mirror's Edge Catalyst	Videojogo	Per Juhlén	Solar Fields
2016	Orwell	Videojogo	Travis Plane	Matt Mclean
2016	Android: Mainframe	Videojogo	s.r.	s.c.
2016	Dimension W	Série de animação	Kanta Kamei	Go Shiina e Yoshiaki Fujisawa
2016	Evocronik	Série	JC Weatherby	s.c.
2016	2084	Curta-metragem	Taz Goldstein	Taz Goldstein
2016	#Cakewalk	Curta-metragem	Ram Kamal Mukherjee	s.c.
2016	Adam	Curta-metragem	Veselin Efremov	Frédéric Chopin ²⁶⁵
2016	Drone	Curta-metragem de animação	Justin S. Lee	Nathan Matthew David
2016	Escape Code	Curta-metragem de animação	Josh Hassin	Syntax
2016	In Sight	Curta-metragem	Lola Rossi, Kelly Bonin, Estelle Lagarde, Rafael Lopez e Clement Sanna	Perturbator
2016	Rise	Curta-metragem	David Karlak	Zack Hemsey

²⁶³ Outros compositores: Carpenter Brut, Waveshaper, Lorn, The Toxic Avenger, David Scatliffe, Knlhyy

²⁶⁴ Outros compositores: Daniel Deluxe, Star Force, Zombie Hyperdrive, Tokyo Rose, Dynatron e Midnight Danger.

²⁶⁵ “Nocturno em Mib maior”, op.9, nº2 (interpretado por Frank Levy)

2016	Spleen - Pluviôse, irritée contre la ville entière	Curta-metragem de animação	Benjamin Bardou	Kenji Kawai ²⁶⁶
2016	The Past Inside the Present	Curta-metragem	James Siewert	Geoff Saba e Spencer Horstman
2016	Urbance	Curta-metragem de animação	Jöel dos Reis Viegas & Sebastien Larroude	Plaid
2017	Logan	Filme	James Mangold	Marco Beltrami
2017	Ghost in the Shell	Filme	Rupert Sanders	Clint Mansell, Lorne Balf
2017	Bleeding Steel	Filme	Leo Zhang	Fei Peng
2017	Observer	Videojogo	Wojciech Piejko	Arkadiusz Reikowski
2017	Ruiner	Videojogo	Jakub Stylinski	Susumu Hirasawa, Zamilska, Sidewalks & Skeletons, Antigone & Francois X, DJ Alina, Memotone e Orion GmbH
2017	Blade Runner 2049	Filme	Dennis Villeneuve	Benjamin Wallfisch, Hans Zimmer
2017	Blade Runner: Black Out 2022	Curta-metragem de animação	Shinichirō Watanabe	Flying Lotys
2017	Kill Switch	Filme	Tim Smit	Seven League Beats (7LB)

²⁶⁶ Música “Nightstalker” retirada da banda sonora de *Ghost in the Shell* (1995).

2017	Death Race 2050	Filme	G. J. Echternkamp	Gunter Brown e Cindy Brown
2017	2036: Nexus Dawn	Curta-metragem	Luke Scott	Blitz//Berlin
2017	2048: Nowhere to Run	Curta-metragem	Luke Scott	s.c.
2017	The Book of Secrets	Filme	Shalom Kolontarov e Yakov Kolontarov	s.c.
2017	2067	Curta-metragem	Adeel Shar	s.c.
2017	Divisor	Curta-metragem de animação	Selfburning	Pixelord
2017	Starhunter Redux	Série	Patrick Malakian	Donald Quan
2017	Horizon: Zero Dawn	Videojogo	Mathijs de Jonge	Joris de Man, The Flight, Niels Van der Leest
2017	Neofeud	Videojogo	Christian Miller	Christian Miller
2017	Alien Covenant	Filme	Ridley Scott	Jed Kurzel
2017	Genesis	Curta-metragem	David Delgado	Siddhartha Barnhoorn
2017	BLAME!	Filme de animação	Hiroyuki Seshita	Yuugo Kanno

Anexo 2: Sinopse da amostra de audiovisuais analisados no capítulo 2

1982. *Blade Runner*. Filme.

Baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick.

No ano de 2019, Rick Deckard, um *blade runner*, é chamado a encontrar e assassinar um grupo de quatro *replicants* – clones dos humanos, criados pela corporação Tyrell, e que só podem ser identificados através de um teste aplicado à retina –, que entraram ilegalmente no planeta, vindos das colónias extraterrestres. O conjunto de acontecimentos que levam a que este se cruze com Roy Batty, o líder *replicant* e principal antagonista que procura uma forma de prolongar a sua vida, levam a que Deckard questione o papel de um *blade runner* e a visão dominante que prevalece na sociedade de uma superioridade humana face aos *replicants* – algo que é intensificado pela relação que começa a nutrir pela *replicant* Rachel. No clímax, Batty salva Deckard de cair de um prédio, demonstrando ter compaixão e emoções humanas, mas depois morre, pois, o tempo de 4 anos de vida que um *replicant* possui, termina nesse momento.

1982. *Tron*. Filme.

Quando um engenheiro informático descobre que a companhia para onde trabalha tenta roubar o seu trabalho, faz *hack* ao sistema e acaba preso no mundo virtual que havia criado.

1982. *Burst City*. Filme.

Combina sequências em formato documental inspirado no circuito de punk rock da década de 1970 no Japão, com outras ficcionais.

Um futuro distópico onde um grupo de músicos rebeldes tentam impedir a construção de uma central nuclear na sua zona do Japão.

1983. *Videodrome*. Filme.

O director executivo de uma estação de televisão descobre um sinal de radiodifusão sobre violência e tortura. Depois de o visualizar começa a alucinar e deixa de conseguir distinguir o que é realidade ou sonho.

1983. *War Games*. Filme.

Um jovem *hacker* entra no supercomputador programado pelos militares para prever possíveis guerras nucleares. Acreditando que é um videojogo, começa a interagir com a sua interface iniciando conflitos que irão culminar na Terceira Guerra Mundial.

1984. *The Terminator*. Filme.

O ciborgue assassino T-800 é enviado de 2029 para 1984 para matar a mulher que irá dar à luz o futuro líder da resistência de combate às máquinas.

1985. *Megazone 23*. Série de animação.

Um motoqueiro delinquente depois de ter em sua posse uma mota protótipo do governo descobre que a realidade em que a sociedade vive é um simulacro.

1987. *RoboCop*. Filme.

Um polícia é assassinado por um grupo de criminosos e depois reavivado num estado de ciborgue por uma megacorporação.

1987. *The Running Man*. Filme.

“Running Man” é um programa de televisão onde criminosos procuram escapar de assassinos profissionais. Este serve de entretenimento a uma sociedade distópica onde toda a actividade cultural é censurada.

1987-1991. *Bubblegum Crisis*. Série de animação.

Explora os acontecimentos de um grupo de mercenárias que combate os ciborgues *boomers* que são produzidos por uma megacorporação.

1988. *Akira*. Filme de animação.

Baseado no manga que o realizador começara a escrever em 1982.

Um projecto militar secreto na cidade de Neo-Tokyo transforma um motociclista de um gangue em um psicopata com poderes psíquicos que começa em metamorfose e funde-se com a tecnologia ambiente.

1988. *Snatcher*. Videojogo.

Inspirado em *Blade Runner*, *Terminator* e *Akira*.

O jogador controla um personagem amnésico que se junta a uma agência que caça *snatchers*, robots humanoides que estão a assassinar humanos e a substituí-los.

1989. *Cybernetics Guardian*. Filme de animação.

Um cientista tem um acidente e fica com um espírito demoníaco e cibernético dentro de si que se alimenta de ódio e maldade.

1990. *Total Recall*. Filme.

Baseado no conto “We Can Remember It For You Wholesale” de Philip K. Dick.

Um construtor civil que sempre sonhou ser um agente especial e ir a Marte compra memórias falsas e tenta incorporá-las no seu corpo. Durante o procedimento algo corre mal, e vê-se envolvido num conflito de espionagem no planeta que o faz questionar se os eventos que está a viver, ou viveu até então, serão reais ou fruto dos implantes de memória.

1990. *Hardware*. Filme.

Baseado no conto “SHOK!” de Steve MacManus e Kevin O’Neill.

Uma cabeça de ciborgue criada por um projecto militar é reactivada na casa de uma mulher, reconstrói o seu corpo, e começa a assassinar todas as pessoas que encontra.

1990. *Cyber City Oedo 808*. Série de animação.

Cada um dos episódios sugue a perspectiva de um de três criminosos – um rebelde antissocial, um *hacker* e um sniper andrógeno –, que combatem o crime em troca de uma redução de sentença.

1990. *A. D. Police Files*. Série de animação.

História cronologicamente anterior a *Bubblegum Crisis*.

No ano de 2027 em MegaTokyo, os *boomers* ainda são uma tecnologia em desenvolvimento e incorporação na sociedade. Segue as acções da polícia treinada para intervir sempre que um *boomer* entra em mau funcionamento.

1993. *Syndicate*. Videojogo.

No futuro distópico as corporações substituíram os governos, e o jogador controla uma personagem que pertence a uma dessas instituições que procuram dominar o planeta.

1993. *Shadowrun*. Videojogo.

Uma adaptação de um jogo de tabuleiro da empresa FASA (1989).

Uma classe dos ladrões de dados (*deckers* – designação para os *hackers*), contratados pelas corporações para realizar espionagem industrial.

1994. *System Shock*. Videojogo.

Um *hacker* dentro de uma estação espacial tenta impedir que uma inteligência artificial consciente entre na rede do planeta Terra e domine a sociedade.

1995. *Ghost in the Shell*. Filme de animação.

Baseado no manga de Masamune Shirow publicado a partir de 1989.

Uma ciborgue investiga o paradeiro de um misterioso *hacker*. É revelado que este é uma inteligência artificial desenvolvida pelo governo, e no final fundem-se para procurar pela verdadeira essência da humanidade no ciberespaço.

1995. *Strange Days*. Filme.

Uma prostituta é assassinada e os seus momentos finais gravados pela tecnologia SQUID – um dispositivo que regista a memória de todos os sentidos de uma pessoa. Um ex-polícia que agora comercializa ilegalmente esses produtos recebe essa gravação, e com a ajuda de uma guarda costas procuram o assassino.

1995. *Hackers*. Filme.

Um engenheiro informático corrupto desenvolve uma inteligência artificial para conseguir fazer transferências ilegais de dinheiro. Quando um jovem *hacker* tenta entrar no supercomputador onde trabalha é incriminado, bem como o seu grupo de *hackers*, e juntos terão de provar a sua inocência.

1995. *Johnny Mnemonic*. Filme.

Baseado no conto “Johnny Mnemonic” de William Gibson, autor também responsável pelo guião.

Um *mnemonic courier* (humano com dispositivos de armazenamento de dados implantados no cérebro que lhe permite transportar informação demasiado importante para se disseminar pela internet) recebe mais informação do que a que o seu corpo

consegue suportar. Com um tempo limitado antes que esta o infecte, terá que combater a Yakuza para chegar ao seu destino.

1995. *Virtuosity*. Filme.

Uma entidade virtual construída com base em múltiplas personalidades de assassinos em série consegue escapar de um simulador de realidade virtual e ganha corpo no mundo real.

1995. *Armitage III*. Série de animação.

Mais tarde editado como um filme, *Armitage: Poly-Matrix* (1996), e distribuído fora do Japão.

Um humano e uma ciborgue juntam-se para descobrir o assassino de uma cantora de country de modelo *third* (robot com aparência e sensações humanas).

1997. *Final Fantasy VII*. Videojogo.

Um mercenário junta-se a uma organização terrorista para combater uma megacorporação que está a utilizar a vida do planeta como fonte de energia.

1998. *Pi*. Filme.

Um matemático procura, através de um computador, encontrar uma fórmula que explique o universo.

1998-1999. *Bubblegum Crisis Tokyo 2040*. Série de animação.

Uma reinterpretação da série *Bubblegum Crisis*.

As *knight sabers* terão que proteger a cidade de um humanoide baseado no ADN de um humano, e que é capaz de controlar todos os *boomers*.

1998. *Serial Experiments Lain*. Série de animação.

Quando uma jovem adolescente acede à *wired*, uma rede de comunicações global semelhante a internet, começam a acontecer fenómenos estranhos em seu redor.

1999. *The Matrix*. Filme.

2003. *Animatrix*. Curtas-metragens de animação.

2013. *The Matrix Reloaded*. Filme.

2013. *The Matrix Revolutions*.

O franchise de *Matrix* tem uma narrativa transmedia que se desenrola em três filmes de Hollywood, um conjunto de curtas metragens, videojogos e banda desenhada.

Os humanos encontram-se ligados a máquinas, adormecidos e interligados como uma rede onde partilham de um sonho que acreditam ser o mundo real, ao mesmo tempo que servem de energia a inteligências artificiais que outrora foram criadas por eles. Um grupo de rebeldes liderados por Morpheus consegue acordar Neo, que acreditam ser o escolhido, e juntos combatem as máquinas entre o mundo real e o simulacro da matriz.

1999. *System Shock 2*. Videojogo.

O jogador controla um soldado que tenta sobreviver a uma epidemia que infectou um navio, enquanto combate a mesma inteligência artificial do videojogo anterior.

2001. *Rez*. Videojogo.

Videojogo de ritmo musical construído com base em composições de tecno. O jogador controla um avatar que viaja dentro de uma realidade virtual.

2002. *Minority Report*. Filme.

Baseado no conto “The Minority Report” de Philip K. Dick.

O governo utiliza a capacidade psíquica de indivíduos para prever incidentes criminais antes que estes aconteçam.

2004. *I, Robot*. Filme.

Baseado no conto “I, Robot” de Isaac Asimov.

Um detective e um especialista em robótica investigam um assassinato que acreditam ter sido provocado por um robot. Nesta sociedade os robots estão assentes nas três leis da robótica: 1) não deve atacar nem deixar que um humano o seja; 2) deve obedecer a todas as ordens de um humano, excepto se esta interferir com a primeira lei; 3) deve proteger a sua própria existência, desde que isso não entre em conflito com as leis anteriores.

2004. *Appleseed*. Filme de animação.

Um ciborgue e uma humana, habitantes da cidade utópica Olympus, tentam recuperar a paz no mundo destruído pela Terceira Guerra Mundial.

2010. *Tron: Legacy*. Filme.

Um rapaz é sugado através de uma máquina de arcade para dentro de um mundo virtual e descobre que o seu pai esteve preso nesse ciberespaço durante 20 anos.

2010. *Beyond the Black Rainbow*. Filme.

Uma mulher com percepção extrassensorial tenta escapar do cientista que tenta utilizá-la para descobrir como alcançar a transcendência do corpo.

2011. *Deus Ex Human Revolution*. Videojogo.

Quando um segurança sofre um ataque terrorista, recebe modificações corporais que o transformam em um ciborgue altamente desenvolvido. Enquanto procura pelo paradeiro de um grupo de científicas raptadas, irá envolver-se numa conspiração provocada por uma organização secreta que quer utilizar tecnologia cibernética para governar a humanidade.

2011. *Gemini Rue*. Videojogo.

Gemini System é um sistema solar controlado por um sindicato criminoso através de uma droga chamada *juice*. A narrativa começa por seguir duas personagens separadas – um agente da lei e um jovem sem memórias que acorda num centro de reabilitação para criminosos –, até que o enredo cruza os seus caminhos e juntos combatem esse grupo mafioso.

2012. *Dredd*. Filme.

Na *Mega City One* existe um grupo de polícias, os juízes, que têm o direito de julgar e executar criminosos nas ruas. Dois juízes são enviados para uma área perigosa onde têm que dismantelar um mercado de droga e armas.

2012. *Syndicate*. Videojogo.

Uma recriação do videjogo de 1993 que mantém a mesma narrativa.

2012. *Far Cry 3: Blood Dragon*. Videojogo.

Um ciborgue é enviado para uma ilha para investigar um agente especial renegado.

Este videogame é um pastiche de referências a obras audiovisuais da década de 1980. De entre estes, os que são ciberpunk, ou com elementos, são: *Blade Runner*, *Tron*, *Alien*, *Terminator*, *RoboCop* e *Transformers*.

2013. *The Machine*. Filme.

Um casal de cientistas cria a inteligência altamente desenvolvida que dá origem a uma ciborgue assassina que os militares são incapazes de controlar.

2013-2014. *Almost Human*. Série de televisão.

Numa sociedade onde os desenvolvimentos científicos e tecnológicos aumentaram o crime exponencialmente, todos os agentes da polícia têm como parceiro um androide de combate.

2014. *Lucy*. Filme.

Quando um químico entra dentro do organismo de uma “mula” traficante de droga, ela começa a desenvolver capacidades sobre-humanas e controlo sobre todos os dispositivos tecnológicos que a rodeiam.

2015. *Chappie*. Filme.

Com o desenvolvimento da tecnologia de transferência de consciência para corpos robóticos, um polícia androide é reprogramado e adquire a capacidade de sentir e pensar.

2015. *2064: Read Only Memories*. Videogame.

Na cidade de Neo-São Francisco do ano de 2064, existe uma linha de produtos chamados *Relationship and Organizational Managers* (ROM) que são robôs para uso doméstico. Uma jornalista procura investigar o rapto de um amigo e um engenheiro da empresa responsável pela criação dos ROM.

2016. *Trials of the Blood Dragon*. Videogame.

Depois do protagonista do videogame anterior ter tido uma lavagem cerebral, os seus filhos procuram o santo Graal para que o possam matar e ressuscitar em estado normal.

2016. *Deus Ex Mankind Divided*. Videogame.

O ciborgue do videojogo anterior trabalha agora para o governo na cidade de Praga. Com o desenvolvimento de um vírus que mata todos os que têm próteses cibernéticas, tem que impedir que este seja utilizado para atacar os participantes de um encontro das Nações Unidas.

2016. *VAL-11 HALL-A*. Videojogo.

No centro de uma cidade distópica um barman prepara bebidas para todo o tipo de pessoas enquanto ouve as suas histórias de vida.

2017. *Neofeud*. Videojogo.

Os desenvolvimentos de robótica criaram máquinas conscientes, mas agora consideradas defeituosas e socialmente inaceitáveis. Os lordes *neofeudais*, uma classe social de 1%, vive em estruturas flutuantes como deuses que recusam qualquer relação com as classes inferiores. O jogador controla um assistente social que luta para que a população robótica seja aceite pela sociedade.

2017. *Blade Runner 2049*. Filme.

Um modelo de *replicant blade runner* descobre que Deckard e Rachel tiveram uma filha. Terá que proteger esse segredo do cientista Wallace para que este não o utilize para expandir a colonização interestelar.

Anexo 3 – Hiperligações dos exemplos de música ciberpunk referidos

YouTube:

2 8 1 4, *Birth of a New Day*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=D0XgPZDgsn0>

AN INTERSTELLAR VOYAGE . . . (*cyberpunk space ambient mix*). Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=CvDTppJMlBQ>

BettoGh, “Cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=VDmfb9HX9BA>

C Z A R I N A, “Silence & Surrender”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=t0hSy_x8lfM

College, “Something wrong tonight”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xkykkbsqwg0>

Fatalvector, *Nightcity Terror*, “Nightrunner”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=KuzOMpUt8uE>

Introspect, *The Streets of Rage*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=LjJXtSsOwvk>

Kavinsky, *Outrun*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=LC88mhGVly8&list=PLCuEH5Tl2B8qq-98aYCRPmsG16PXUmPRd>

Kavinsky. “The Crash”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=9E9tXCn7Oiw>

Mayhem Nights, *I’ve Seen Things*. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=ZxGiYO5ZW_Q&t=125s

NewRetroWave, *Replicant Cyberscape* / *NewRetroWave Mixtape* / *1 Hour* / *Retrowave/ Darkwave/ Cyberpunk*/. Consultado a 04/09/2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=yKXgVQZIAbs>

NightmareOwl Music, *Cyberpunk 2077 Radio Mix (Electro/Cyberpunk)*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q9yn1DpZkHQ&t=>

NightmareOwl Music, *Cyberpunk 2077 Radio Mix 3 by NightmareOwl (Electro/Cyberpunk)*. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=D_2l7Fswa3k&t=511s

Nobuo Uematsu, *Final Fantasy VII* “Mako Reactor”, “Shinra Company” e “Crazy Motorcycle”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=PlfGch8mGhg>

Perturbator, *Dangerous Days*, “Minuit (feat. Dead Astronauts)”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=1Vsf3zYppP4>

Perturbator, *The Uncanny Valley*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=BP1C-W8A69s&t=>

Reubino, “Blood Rain”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=I4uGvt-S3_M

SHIKIMO, *Umbra Complex*, “Hydra” e “Celestial Ritual”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=qucrYEWIEjw>

SubSonic, *V A P O R W A V E*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=F-WbQ4cbxuQ>

THE MASTERPIECE, “Tears in the rain”, “She’s So”, “Fusion C”, “Heavenly Confusion”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=fGOeqI-PjQM>

The ‘80s Guy, BettoGh “CyberPunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=6Bdn0N08VQ4>

ThePrimeThanatos, ‘*BLADE RUNNER 2049*’ | *Best of Synthwave and Cyberpunk Music Mix*. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=9kAq_mjwN8w&t=20s

ThePrimeThanatos, ‘*DISTRICT 89*’ | *Best of Synthwave And Retro Electro Music Mix*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=qWZL5RnfgtI>

ThePrimeThanatos, ‘*Escape*’ | *Best of Synthwave And Retro Electro Music Mix*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=fQkp8jJhiMM&t=553s>

ThePrimeThanatos, ‘*SECTOR 12*’ | *A Cyberpunk Mix*. Consultado a 04/09/2019.

https://www.youtube.com/watch?v=zz7K9w89_R0

ThePrimeThanatos. ‘*SIMULATION*’ | *A Cyberpunk and Retro Electro Mix*. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=AInF2ipsnpA&t=2314s>

ThePrimeThanatos, BETTOGH “CyberPunky”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=mLtkTJnFATI>

Band Camp:

Future City Records, *Tears In Rain: A Tribute To Blade Runner*. Consultado a 04/09/2019.

<https://futurecityrecords.bandcamp.com/album/tears-in-rain-a-tribute-to-blade-runner>

Haloed, *Off-World*. Consultado a 04/09/2019.

<https://haloed.bandcamp.com/album/off-world>

Psychic Hotline, *Heat Index*. 2019. Consultado a 04/09/2019.

<https://psychich0tline.bandcamp.com/>

Rented Rubber Gloves, “Biomechanic Blues”, “At the Tannhäuser Gate”, “Testing the Spinner”, “These Better Worlds”, “Revenge of the Survivors”, “Waiting to Upload”, “Atmosphere Skipping”. Consultado a 04/09/2019.

<https://rentedrubbergloves.bandcamp.com/>

Synthwave Goose, “Blade Runner 2049”. Consultado a 04/09/2019.

<https://synthwavegoose.bandcamp.com/track/blade-runner-2049>

The Rise Of The Synths, *The Rise Of The Synths (Official Companion Album)*. Consultado a 04/09/2019.

<https://theriseofthesynths.bandcamp.com/>

Spotify:

Martin Vacho, *Do Blade Runners Dream of Vaporwave?* Consultado a 04/09/2019.

<https://open.spotify.com/playlist/0Xnmy2kUZQi0oCNQh0cVpI>

Sound Cloud:

Deckard, “Tannhauser Gate”, “Cosmic Dephts”. Consultado a 04/09/2019.

<https://soundcloud.com/deckard48>

Mix Cloud:

Space Master, *Nexus Save the Queen*. Consultado a 04/09/2019.

<http://mixcloud.com/space-master/nexus-save-the-queen>

Audio Jungle:

MaxyzMusic, “Cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/cyberpunk/22793087>

Quotumaudio, “Cyberpunk Supercity Ambient Trailer”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/cyberpunk-supercity-ambient-trailer/23795788>

RainSound, “Energy Electronic Cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/electronic-heart/22650413>

SellAudio, “Cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/cyberpunk/24016330>

SilverIceSound, “Cyberpunk”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/cyberpunk/22329876>

SoundTree, “Epic Sci-Fi Cyberpunk Trailer”. Consultado a 04/09/2019.

<https://audiojungle.net/item/epic-scifi-cyberpunk-trailer/23877422>

Audiosparx:

David J Ferguson, “Dramatic sci-fi theme (Blade Runner style)”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.audiosparx.com/sa/summary/play.cfm/crumb.31/crumc.0/sound_iid.859681

Filmmusic Group, “Vangelis Sound-Alike”. Consultado a 04/09/2019.

https://www.audiosparx.com/sa/summary/play.cfm/crumb.31/crumc.0/sound_iid.312773

Cezame:

Gréco Casadesus. “Space Overture”. Consultado a 04/09/2019.

<https://en.cezame-fle.com/#/releases/437/outer-space-inner-space.html>

Colo Colo, “Hidden Network”. Consultado a 04/09/2019.

<https://en.cezame-fle.com/#/releases/2075/geek-stories.html>

Pond5:

CHUBAKOV_PRO, “Digital Revolution (Hybrid cinematic epic track in cyberpunk style)”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/92360505-digital-revolution-hybrid-cinematic-epic-track-cyberpunk-sty>

AderhimMusic, “Electric Rain – Full (Moody Electronic Retro Cyberpunk Calm Ambient)”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/80974621-electric-rain-full-moody-electronic-retro-cyberpunk-calm-amb>

GAMEAUDIOPERSON, “Cyberpunk Dream”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/84843251-cyberpunk-dream>

SergeyWednesday, “Dead Star”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/85605804-dead-star-cyberpunk-electronic-trailer>

Solaires_Sounds, “Cyberpunk Future Noir”. Consultado a 04/09/2019.

<https://www.pond5.com/royalty-free-music/item/94787365-cyberpunk-future-noir>

Anexo 4: Glossário de conceitos de produção musical

Arpeggiator (abrev. arp) – função de sintetizadores e programas informáticos de produção musical que cria de forma automática uma sequência de notas definidas pelo músico. As principais características deste padrão é a manipulação do estilo (ordem em que seguem as notas, se por meio da escala, subindo e descendo ou aleatoriamente por exemplo), a subdivisão das notas dentro da unidade rítmica, repetições e transposições.

Delay – repetição única de um som com um intervalo de tempo definido; com o *ping pong (delay)* o som é repetido de forma alternada entre os canais estéreo direito e esquerdo; e com *tape (delay)* é usado (ou simulado) um dispositivo analógico para criar um efeito de *delay*

Distorção – efeito de aumentar o sinal de áudio até ao ponto em que este alcance o ponto de saturação (ver saturação mais abaixo)

Efeito de produção musical – técnica de manipulação sonora característica da fase de mistura (momento em que o som gravado é trabalhado informaticamente). Considera-se “efeito” qualquer modificação que transforme o sinal de saída. O controlo de intensidade (em dB) só é “efeito” quando transforma a frequência do som – por exemplo, a “compressão” altera a dinâmica, muitas vezes reduzindo as frequências intensas e aumentando as silenciosas, o que modifica a constituição do som de origem.

Envelope musical (abrev. ADSR) – conjunto de características que permite compreender como o som evolui ao longo do tempo. O tipo mais comum é A.D.S.R. – ataque, queda, sustentação, libertação – e que corresponde a: A) tempo que o som demora a atingir o pico máximo após ter começado; D) tempo que demora a cair desde o pico até ao nível de sustentação que, quando se trata de sons electrónicos, não tem que ser necessariamente igual; S) constante de volume do som enquanto a(s) nota(s) está a ser tocada, tem que ver com intensidade e não com o tempo; R) tempo que o som demora a diminuir de intensidade até aos 0dB, depois da nota deixar de ser tocada.

Estereofonia – técnica de distribuir as fontes sonoras entre o canal direito e o esquerdo do altifalante.

Fade in/out/cross – processo de variação do nível de decibéis de uma faixa. *In* é quando o som aumenta de intensidade, *out* quando diminui, e *cross fade* é quando um desce e outro sobe simultaneamente.

Modulação por frequência (abrev. FM) – é uma técnica de síntese sonora onde uma forma de onda que modula, habitualmente sinusoidal, é utilizada para modificar a altura de outra onda, denominada portadora (Collins 2008, 10).

Oscilador de frequência baixa (abrev. LFO) – frequência abaixo dos 20hz que cria uma pulsação rítmica e rasto sonoro.

Phaser – efeito que dá a sensação de uma rotação do som através de uma manipulação da sua fase

Pitch bend – provocado por uma roda colocada nos sintetizadores,²⁶⁷ fornece um tipo de portamento onde uma frequência é variada de forma contínua. Pode ser superior, inferior ou alternar. Um dos primeiros instrumentos a utilizá-lo foi o Minimoog (1970).

Plugin – é uma componente de *software* que adiciona um recurso específico a um programa de computador. Na música, quando se fala de *plugin* podemos estar a referir a incorporação de um novo instrumento musical virtual ou um efeito de produção musical.

Preset (de sintetizador) – um conjunto de propriedades pré-definidas que são activadas em simultâneo para produzir um determinado som. Os sintetizadores costumam ter *presets* específicos para que, quando accionados, diferentes instrumentos musicais sejam reproduzidos como cordas friccionadas ou coros.

Reverberação - técnica que prolonga a duração do som depois da sua fonte deixar de emitir sinal. Quando se descreve uma reverberação com *gate* estão a referir um outro efeito (*gate*)

²⁶⁷ *Pitch wheel*.

que é aplicado ao controlador no volume sonoro do sinal, sendo muitas vezes aplicados à percussão para transmitir um carácter pulsante e intenso.

Saturação - ocorre quando o nível máximo de capacidade sonora de um suporte é excedido, e a incapacidade de este registar o som gera um ruído sonoro.

Síntese aditiva – técnica de síntese sonora onde um som é criado através da acumulação de ondas sinusoidais.

Síntese granular – síntese sonora que separa uma amostra sonora ao nível do microssegundo.

Space echo tape delay – conjugação de várias técnicas que criam, habitualmente, um som espacializado (*space*) que é repetido sempre com um mesmo intervalo de tempo (*delay*), vai diminuindo de intensidade depois de cada repetição (*eco*) e tem um timbre analógico (*tape*)

Vocoder – aplicação informática que analisa os parâmetros de uma voz humana e os sintetiza.